AGB-AMAP-NEU6-1

GAME BOY ADVANCE™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

Art.-Nr. 1520184 M · 07.04/Ing. [0404/EU6/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the SUPER MARIO ADVANCE™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu SUPER MARIO ADVANCE™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 1983, 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. / TOUS DROITS RESERVES.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

Contents

Super Mario Bros. 2

Subcon's Story 4
Controls 5
Getting Started 6
Game Rules 7
Moves 8
Items 10
Enemies 11
Playing to Win 13

Mario Bros.

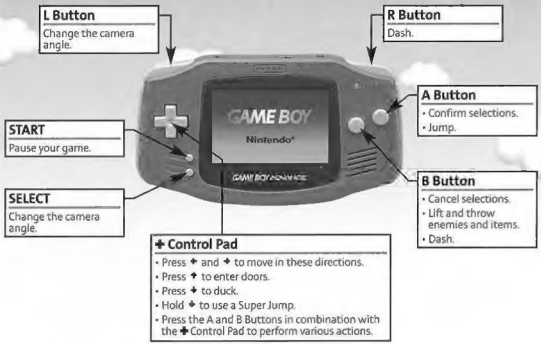
Game Select 14
Starting Battle Mode 15
Playing Battle Mode 17
Enemies 18
Two-Player Garbage Can Gambit 19
Playing Classic Mode 20
Tips 21
Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play 22

Subcon's Story

One night, Mario had a mysterious dream. He dreamed he was climbing a long stairway that led up and up to a closed door. When he reached the top and opened the door, he found himself gazing out at a world he had never seen, stretching out to the horizon. Then he heard a voice say, "This is Subcon, the land of dreams. The evil toad, Wart, has used his magic to lay a curse upon the land. Please defeat Wart and free us from his spell. Oh -- and remember that Wart hates vegetables. Hurry! We need your help!" And then a bolt of lightning suddenly split the sky, and Mario woke up to find himself on the floor. He had fallen out of bed!

A few days later, Mario and his friends hiked to some nearby mountains for a picnic. Upon reaching their picnic spot, they looked around and found a small cave. When they entered the cave, they were amazed to discover the land Mario had seen in his dream stretching out before them.

Controls



START + SELECT + A + B Buttons

Press all at the same time to reset the game.

SELECT + L Button

Press SELECT and L at the same time to cancel **Sleep Mode**.

SELECT + R Button

Press SELECT and R at the same time to turn your game system's liquid crystal display off and activate an energy-saving **Sleep Mode**.

You can turn Sleep Mode on at any time, but it will not prevent your game system from turning off if the batteries run out.

Getting Started

1 Super Mario Bros. 2

Insert the **Super Mario Advance™** Game Pak into your Game Boy Advance™ system and turn the Power Switch ON.

On the **Title Screen**, select SINGLE PLAYER and press the A Button or START to proceed to the **Game Select Screen**. Select SUPER MARIO BROS. 2 on the **Game Select Screen**.

Super Mario Bros. 2 is a single-player game. It cannot be used with the Game Boy Advance Game Link™ cable.

Game Select Screen

2 Selecting a File

- Select one of the three files from the **File Select Screen** to begin.
- If there are previously cleared levels saved, you can use ← → to select a level.
- When you want to erase a game file, select ERASE and then choose the file you want to delete.

File Select Screen

To delete ALL files at once, press and hold SELECT, START, and the L, R, A and B Buttons at the same time when turning the Power Switch ON. Continue holding all of the buttons for five seconds. Be careful! You cannot restore erased game data.

3 Selecting a Character

There are four characters for you to choose from. Their abilities are all different, so choose the one that suits you best.

Check!

Each characters' abilities will be displayed below them on the Character Select Screen. They are, from left to right, POWER, SPEED and JUMP. You can use a different character for each section, choosing the character best suited for each stage will make it easier to clear it.

Mario
His skills are the most balanced of the characters.

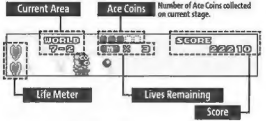
Luigi
He's got loads of jump ability, but he's rather slow.

Peach
She can float on air for about 1.5 seconds when you hold the A Button down.

Toad
He has the weakest jump but lots of power.

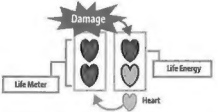
Game Rules

1 Viewing the Game Screen



2 The Life Meter and Life Energy

In Super Mario Bros. 2, you can gain and lose life energy as well as increase your life energy capacity. At the beginning of the game, your Life Meter, which is displayed as a heart or a series of hearts, has a maximum capacity of two, but thats only half full. During game play, your Life Meter can increase to a maximum of five hearts. When you take damage, your life energy will decrease one heart at a time, but your Life Meter's maximum will not decrease.



When your life energy is reduced to one, you will shrink down to normal size.

3 Obstacles

There are holes and waterfalls throughout the game. If you fall into any of them, your life energy will drop to zero. Be careful when moving around or jumping over these obstacles.

4 About Saving

When you want to save your progress and CONTINUE, or SAVE AND QUIT, press START at any point during game play to display the **Pause Menu**. Choose the saving option you want and confirm your selection with the A Button.

5 Game Over

You will have five lives at the beginning of the game. When you lose all five, your game will be over. The **Pause Menu** will then be displayed, and you will have three saving options to choose from.

- **If you choose SAVE AND QUIT after your game ends, you will start at the beginning of the world where you saved the next time you play.**
- **If you choose TRY AGAIN from the Pause Menu, you will restart the current area from the beginning.**

Moves

1 Basic Controls

Standing Jumps

Press the A Button while standing still to jump from that spot. You won't be able to jump very high like this.

Super Jumps

If you hold ✦ your character will begin to flash. If you jump while flashing, you will be able to jump 1.5 times higher than normally possible.

Running Jumps

Press the A Button while pressing either ✦ or ✦ to perform a running jump. You can jump higher this way than with a standing jump, so it's easier to avoid enemy attacks.

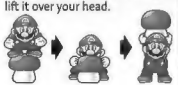
2 Try Grabbing Things

Pull Up the Grass

Stand over the patches of grass growing here and there and press the B Button to pull them out of the ground. You'll also be able to dig holes in the soft desert sand.

Carry a Mushroom Block

Stand on top of a mushroom block and press the B Button to lift it over your head.



Throw Mushroom Blocks and Bombs

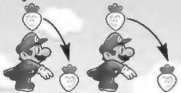
Press the B Button to drop mushroom blocks and bombs at your feet. Press the B Button and either ✦ or ✦ to throw them in that direction.

Ready, Set, Dash!

Press the B Button or the R Button while pressing either ✦ or ✦ to dash.

Throw All Other Items

Press the B Button to toss vegetables and anything other than bombs and mushrooms a short distance. Press either ✦ or ✦ and the B Button to throw them a long distance.



Use Enemies to Attack Enemies

Press the B Button when you are standing on an enemy to lift them up. Press the B Button again to throw the enemy at other targets.

3 More Techniques

Successfully Avoid Enemies

Press ✦ to duck and dodge flying enemies. You can also avoid enemies while jumping with ✦ or ✦. Use good timing and control to evade or land on foes.

Climb Vines and Chains

Use ✦ to grab and climb up chains and vines, you can even grab them in mid-jump! If you land on top of enemies on vines you can throw them off.

Open Doors and Climb into Vases

Open doors and enter by pressing ✦. Some doors are locked, so you'll need keys to open them. To enter vases, jump on top of them and press ✦.

Use Bombs to Destroy Walls

Brick walls block your path in some towers and caves. Use bombs to destroy them and clear the way. Some of these walls contain hidden items, too.

Items

1 Veggies & Other Items

Vegetables
Carrots, radishes and more! Pull them out and throw them at your enemies.

Giant Vegetables
These monsters let you take out multiple enemies in a single throw. However they're so big, it takes time to pull them up.

Small Vegetables
These young vegetables may not look like much, but try throwing them anyway.

Mushroom Blocks
Use these as steps to reach high places or throw them at enemies.

Bombs
These will begin to flash when you pick them up, then they'll explode a few seconds later.

Ace Coins
There are five Ace Coins per area. Collect them all to get a 100%-clear rating.

Mushrooms
These may appear when you enter a warp to Subspace. Pick them up to add extra hearts to your Life Meter.

Shells
Throw these down and they'll slide along taking out all enemies in their path. Enemies hit with shells will always produce hearts.

Hearts
Hearts appear when you pick a Heart Radish or vanquish multiple enemies. Grab them to recover Life Energy.

Heart Radishes
Pick one of these helpful vegetables to restore one heart in your Life Meter.

POW Blocks
Throw these to the ground to knock out all enemies on screen.

Coins
Collect coins for the Slot Machine. One coin will give you one play.

1-Up Mushrooms
Make sure to grab valuable 1-Up Mushrooms when they appear. They'll give you extra lives.

Keys
You'll need keys to open locked doors. Carrying them will not slow you down.

2 Special Items

Magic Potions

If you pick up a magic potion and toss it down, a door to Subspace will appear. Press ↑ to enter the doorway. In Subspace, the grass you pull up will sometimes produce coins, and depending on where you open the doorway, 1-Up Mushrooms may also appear.

Time Stop

When you pick your fifth vegetable, time may momentarily stop and your enemies will become motionless. However watch out – if you run into them, they will still cause you damage.

Cherries

When you get five cherries on a level, a Starman will appear. Chase down the Starman to become invincible for a short period of time.

Enemies

Red Shy Guys
If you topple a giant Red Shy Guy, a heart will appear for the taking. There are Shy Guys of different colours, too.

Gray Snifits
Gray Snifits shoot nightmare bullets from their mouths. Keep a look out for Red and Blue Snifits as well.

Red Beezos
Beezos are pesky airborne foes. Study their flight patterns to avoid being hit.

Flurry
You've got to hurry to avoid these ice-skating snow monsters.

Pidgits
These flightless crows are the bearers of bad dreams. They soar through the sky on magic carpets given to them by Wart.

Sparks
You'll find Sparks circling blocks and steps. It's best to use POW blocks to turn off their power.

Phantos
Phantos comes to life when you take the key they're guarding. Beware – Phantos will chase you from screen to screen.

Cobrats
You'll find Cobrats hidden in jars. When you approach, these troublesome little snakes will pop right out to attack. Think twice when jumping onto jars.

Birdo
Watch out for Birdo's special egg attack. The best way to deal with Birdo is to catch the eggs and toss them right back.

Trouters
Trouters inhabit the waters in the land of dreams. They'll try to block your path near rivers and waterfalls.

Pokeys
These characters can be quite a thorn in your side. You'll find them in desert areas.

Tryclyde
Once an outsider, Tryclyde was enlisted by Wart because of his evil cunning and triple-strength attack.

Tweeters
Tweeters hang around with boss characters. They're no friends of yours, so get rid of them quickly.

Hoopsters
You'll find Hoopsters hanging on vines and ropes. They're real speedsters, so step lively!

Fry Guy
This flaming fiend was brought to life by Wart. When it gets angry, it will attack by hurling fireballs.

Autobombs
These cannons-on-wheels can be very helpful. Steal them away and use them to cross areas with spiked floors.

Albatosses
Albatosses were just average residents of Subspace until Wart ordered them to carry Bob-ombs about.

Mouser
Mouser destroys sweet dreams with his nightmare bombs. He's very proud and doesn't think of himself as an ordinary mouse.

Ostros
You've nothing to fear if you can separate Ostros and their riders. Their tremendous speed is something to beware. If you knock them out of action, hearts will appear.

Pansers
These fiery flowers are real hotheads. You'll be safe if you can avoid their fireballs.

Clawgrip
Clawgrip will suddenly grow as it scuttles back and forth. Be careful – it loves to throw rocks, and it has a good arm.

Porcupos
These annoying creatures are covered in spines, so jumping on them is not the best solution.

Wart
Wart is the most uncontrollable mischief maker in all of the land of dreams. He uses the Dream Machine to create a myriad of monsters.

Playing to Win

1 Seven Worlds, Twenty Areas

The game includes seven worlds, six with three areas each and one with two areas – this gives a total of twenty areas to explore. There are gates between each area, and you must have the crystal ball to open each gate. Birdo sometimes has the crystal ball, so you must defeat her to get it.

At the end of each area, you'll meet up with a mini-boss, and at the end of each world you'll battle a boss. You'll have to beat them all to reach the end, where you'll test your skills by fighting the biggest baddie of all, Wart.

2 Bonus Chance

After clearing each area, you'll have the chance to win extra lives on the slot machine. The number of coins you collect in each area that you complete determines the number of times you can play. Match the pictures on the slot machine to win.

First, you must decide how many coins to wager.

- Wager All Coins
- Wager One Coin
- Reduce Wager by One Coin
- Increase Wager by One Coin

1 Cherry		1-UP
2 Cherries		2-UP
3 Cherries		3-UP
3 Sevens	7 7 7	5-UP
Three of Any Other Picture		2-UP

Wager x Picture Value = Number of Bonus Lives

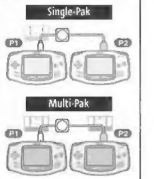
Game Select

Before Beginning

Up to four people can play MARIO BROS. CLASSIC; two, three or four can go head-to-head in MARIO BROS. BATTLE. Check to make sure you have the correct number of Game Paks and cables. (See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play".)

Mario Bros. Battle

To play MARIO BROS. BATTLE, you need the correct number of Game Boy Advance Game Link cables and either a single Game Pak or a Game Pak for each player.



Mario Bros. Classic

If you are playing one-person MARIO BROS. CLASSIC, you need only one Game Pak.

If you are playing MARIO BROS. CLASSIC with two or more people, you will need the correct number of Game Boy Advance Game Link cables and a Game Pak for each player.

If you are playing with multiple Game Paks, there will be no load time.

Game play is identical in both Single-Pak and Multi-Pak MARIO BROS. BATTLE.

Starting Battle Mode

1 Single-Pak Setup

PLAYER 1 (THE PLAYER WITH THE GAME PAK)

Insert the **SUPER MARIO ADVANCE** Game Pak into your Game Boy Advance system and turn the Power Switch ON. From the **Title Screen**, select MULTIPLAYER and press START. The game system will then check the cable connections. After this is completed, press START when instructed to do so on screen.

Next, select the game LEVEL and set the FIREBALL and HANDICAP options. Use ✦ to select a menu item and ✦ to set that item. Player 1 should then press the A Button to send the game setup data to the other players' Game Paks.

OTHER PLAYERS

While Player 1's game system is checking the cable connections, the GAME BOY logo will be displayed on all other connected game systems.

After Player 1 presses START, a flashing NINTENDO logo will be displayed on all other connected game systems. This signals that game data is being loaded.

The Mario that appears on each game screen during loading will be the colour of that player's Mario in the game.

If an ERROR message is displayed, turn all of the Power Switches OFF, check the cable connections, and begin the game setup again.

Mario will run across the game screens while game data is being loaded. The loading process will be finished when Mario reaches the right side of the screens.

When playing with Game Boy Advance Game Link cables, turn all Power Switches OFF before inserting the cables. For more information on linking with the Game Link cables, see chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play".

2 Multi-Pak Setup

Player 1 (the player with the small purple connector inserted into his or her game system)

Insert the **Super Mario Advance** Game Pak into the Game Boy Advance system and turn the Power Switch ON. On the **Title Screen**, select MULTIPLAYER then press START. From the **Game Select Screen**, choose MARIO BROS. and press START again. Next, choose BATTLE then select the game LEVEL and set the FIREBALL and HANDICAP options. Use ↑ ↓ to select a menu item and ← → to set that item.

After the game setup is complete, Player 1 should press the A Button to display the **Mario Bros. Battle Title Screen** on all of the connected systems. There will be a different-coloured Mario for each player. (Player 1: Red, Player 2: Green, Player 3: Yellow, Player 4: Blue)

Other Players

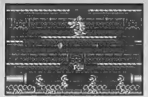
After turning your game systems ON, choose MULTIPLAYER on the **Title Screen**. Each game system will check the cable connections and then ask each player to wait while Player 1 performs the game setup. After Player 1 finishes the game setup, the **Mario Bros. Battle Title Screen** will be displayed along with a different-coloured Mario for each player. Press START to begin the game.

Each player's Mario will be displayed under the title logo, and each will be a different colour so players can tell which one they'll control.

When playing **Multi-Pak Mode**, make sure all of the Power Switches are turned OFF before inserting the Game Link cable or cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.

Playing Battle Mode

1 Winning



Grab the Coins!

- The first player to collect five coins wins.
- A coin will come out of one of the pipes at the top of the game screen for each enemy character that is defeated.

And Then There Was One

- If all players but one are knocked out, then the remaining player will be the winner.

2 Mario Moves

- If you bump your rivals from underneath, they'll be stunned and be unable to move for a few seconds.
- If you've been stunned, press the A Button repeatedly to return to normal.
- If you jump on top of a rival Mario, press the B Button to pick him up. Press the B Button again to throw the other player at enemies or even into the trash can.
- If you've been picked up by another player, press ← → repeatedly to escape.
- You can jump up and hit the bottom of the POW Block to stun all of your rivals at once.
- You can pick up and carry the POW Blocks by jumping on top of them and pressing the B Button.
- To flip enemies over, jump up and hit the floor beneath them. Once they're on their backs, kick them off the screen to get rid of them.

3 Mario's Condition

Everyone starts the game with Super Mario. When Super Mario is damaged, he becomes Mario. If Mario takes damage, he's out of the game.

Enemies

1 Pests of the Pipes

Spinys
Flip Spinys over and then kick them off the screen. Be careful, though – they'll get back up after a few seconds, and they'll be faster than before.

Fighter Flies
Fighter Flies can be stunned only when they land on the floor. Good timing is essential to getting rid of these flying pests.

Crabs
Crabs are pretty tough customers, so you need to bump them twice to stun them. They're a lot faster than the Spinys, too.

Fireballs
If your timing is good, you'll be able to hit the floor beneath them just as they land to put them out of action.

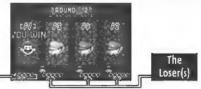
Freezy
If you don't knock this guy out quick, he'll freeze the floors and send you sliding away.

2 Game Screen Stats

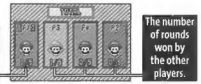
The number of coins collected by each player will be displayed during game play.

If you press START during game play and choose TRY AGAIN, the game will begin again from round one.

YOU WIN or YOU LOSE will be displayed after each round.



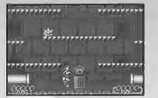
The total number of victories for each player will be displayed between rounds.



- The first player to win five rounds, wins the game.
- Press START on this screen to begin the next battle.

Two-Player Garbage Can Gambit

When you are playing TWO-PLAYER VS., the garbage can will appear in the game.



USING IT WELL CAN SOMETIMES LEAD TO VICTORY.

- If you pick up your rival and carry him or her to the garbage can, the lid will open and you can throw that player inside. It will automatically close and keep that opponent out of action for a while.
- If you're in the garbage can, you'll have to wait a few seconds until the lid opens again. When it opens, jump out and rejoin the game.
- Being trapped in the garbage can may give your rivals a chance to grab some coins, but you'll receive a special item that may help you turn the tables!
- If your opponent is standing on top of the can when you're trapped inside, use the Super Jump to knock him or her off and escape.
- You will receive a random item when you jump into or are thrown into the garbage can.
- There are four items in the garbage can. One of these is an egg, which contains one of three additional items. You never know what you'll get, but don't forget the garbage can when planning your game strategy.

Egg Items

Coin
If you're lucky, the egg will contain a coin.

Heart
If you get a heart, you'll become Super Mario!

Starman
You'll be temporarily invincible if the egg contains a Starman.

POW Block
Throw the POW Block down to stun all of the enemies on screen and shrink the rival players.

Koopa Shell
This shell will do damage to anything it hits. You need to throw it or kick it to send it sliding away.

Fish Skeleton
This is useless. Throw it away.

Playing Classic Mode

1 Single Player

Insert the **Super Mario Advance** Game Pak into your Game Boy Advance system and turn the Power Switch ON. Select SINGLE PLAYER on the **Title Screen** and press START to move to the **Game Select Screen**. Select MARIO BROS., then press the A Button or START to confirm your choice.

Bump the enemies from below to tip them over. Once they've been flipped, kick them off the screen and out of the game. Defeat all of the enemies to clear that level.

2 Playing with Two to Four Players

Player 1 (the player with the small, purple connector inserted into his or her game system.)

Insert the **Super Mario Advance** Game Pak into the Game Boy Advance system and turn the Power Switch ON. Press START on the **Title Screen** to move to the **Game Select Screen**. Select CLASSIC, and then press the A Button or START to confirm. A different-coloured Mario will appear for each player. Press START to begin the game.

Other Players

Turn all Power Switches ON and select MULTIPLAYER on the **Title Screen**. Once Player 1 presses START, a Mario of a different colour will appear on each player's screen. Any player can then press START to begin the game.

This game requires multiple Game Paks. When playing with two or more players, you will need one Game Pak per player.

When playing with two or more players, cooperation is important in clearing stages.

Tips

1 Super Mario Bros. 2

Vases and Platforms

Some vases will lead to special rooms with spinning platforms. When you find one, collect any special items in the room then ride the platforms to get out.

Scoring Big Points

- In an area with five or more enemies, use a POW Block to defeat them all and get a 1-Up Mushroom.
- If you can take out multiple enemies with one vegetable, you'll get lots of points.
- When you pull up a giant vegetable, try to take out as many enemies as possible to score high.
- Try using different item combinations to attack your enemies.

More Tricks and Hints

- Try using bombs to blow up walls to discover hidden objects. (Lifting up mushrooms may be useful, too.)
- Toss big enemies on the ground to get a heart. You can do this over and over to the same enemy.
- If you can knock out two or more enemies by throwing an item or enemy, you'll get a heart.

2 Mario Bros.

Defeating Enemies

Enemies will bounce in different directions depending on where you hit the floor beneath them.

- Bump an enemy from directly underneath to send it straight up into the air.
- Hit the floor in front of an enemy to make it bounce backward.
- Strike the floor behind an enemy and to send it bouncing forward.

In CLASSIC, you can get a lot of points by hitting multiple opponents at one time.

Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

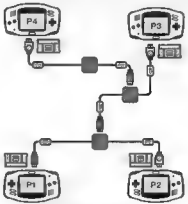
Game Boy Advance systems:.....One per player
Game Paks – Multi Game Pak play: .....One per player
– 1 Game Pak play: . ...One Game Pak
Game Boy Advance Game Link cables: .....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
....Four players: Three cables

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



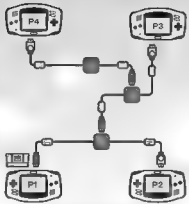
Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

1 Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.*
2. *Connect the Game Link cables.*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON.*
5. *Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).*

Inhalt

Super Mario Bros. 2

Die Geschichte von Subcon 24
Steuerung 25
Starten des Spiels 26
Regeln 27
Moves 28
Items 30
Gegner 31
So wird gespielt 33

Mario Bros.

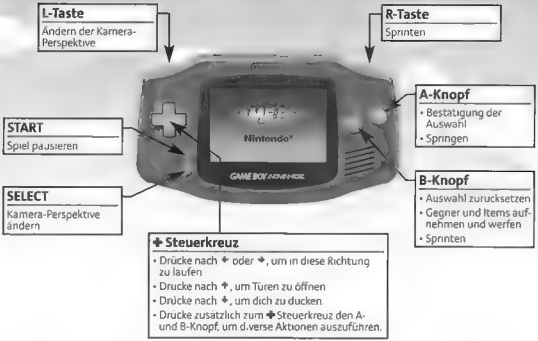
Spiel-Auswahl 34
Battle-Modus starten 35
Battle-Modus spielen 37
Bösewichte 38
Zweispieler-Battle-Modus und die Mülltonne 39
Classic-Modus spielen 40
Tipps 41
Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel 42

Die Geschichte von Subcon

Eines Nachts hatte Mario einen seltsamen Traum. Er träumte von einer endlos langen Treppe, die hoch hinauf zu einer Tür führte. Als sich die Tür öffnete, breitete sich vor ihm eine Welt aus, die er noch nie zuvor gesehen hatte. Er vernahm eine Stimme, die sagte: „Das ist ‚Subcon', das Land der Träume. Der böse Wart hat uns mit einem Fluch belegt. Bitte vernichte ihn und erlöse uns. Ach ja – Denk daran, dass Wart Gemüse hasst! Beeil dich! Wir brauchen deine Hilfe!" Plötzlich riss ein gleißender Blitzstrahl den Himmel entzwei und Mario fand sich auf dem Fußboden wieder. Er war im Schlaf aus seinem Bett gefallen!

Einige Tage später machten sich Mario und seine Freunde in die Berge auf, um dort zu picknicken. Oben angekommen sahen sie sich um und entdeckten eine kleine Höhle. Als sie die Höhle betraten, erstreckte sich vor ihnen zu aller Erstaunen eben jene Welt, von der Mario geträumt hatte.

Steuerung



START + SELECT + A-Knopf + B-Knopf

Drücke alles gleichzeitig, um das Spiel neu zu starten

SELECT + L-Taste

Drucke gleichzeitig SELECT und die L-Taste, um den **Standby-Modus** zu beenden

SELECT + R-Taste

Drücke gleichzeitig SELECT und die R-Taste, um den Bildschirm zu deaktivieren und den energiesparenden **Standby-Modus** einzuschalten.

Der Standby-Modus kann jederzeit aktiviert werden. Doch wenn die Batterien zu Neige gehen, wird sich das Gerät auch im Standby-Modus ausschalten.

Starten des Spiels

1 Super Mario Bros. 2

Stecke das SUPER MARIO ADVANCE™-Spielmodul in deinen Game Boy Advance™ und schalte ihn ein.

Wähle SINGLE PLAYER auf dem **Titelbildschirm** an und drücke den A-Knopf oder START, um zum **Auswahl-Menü** zu gelangen. Wähle dort SUPER MARIO BROS. 2 an.

Ist dieses Einspieler-Spiel angewählt, hat das Game Boy Advance Game Link™-Kabel keine Verwendung.

Auswahl-Menü

2 Speicherplatz-Menü (SELECT A FILE)

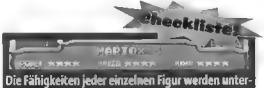
- Wähle zu Beginn einen der drei Speicherplätze aus.
- Wurden bereits Level beendet und gespeichert, kannst du einen anwählen, indem du das ✚ Steuerkreuz nach ← oder → drückst.
- Möchtest du einen Spielstand löschen, wähle ERASE (Löschen) und bestimme dann den zu löschenden Spielstand.

Speicherplatz-Menü

! Wenn du ALLE Spielstände auf einmal löschen möchtest, halte beim Einschalten SELECT, START, die L- und R-Tasten und A- und B-Knöpfe gleichzeitig gedrückt. Halte sie alle für fünf Sekunden gedrückt. Aber bedenke, dass einmal gelöschte Daten unwiderruflich verloren sind.

3 Auswahl der Spielfigur

Dir stehen vier unterschiedliche Charaktere zur Verfügung. Jede Figur hat unterschiedliche Fähigkeiten. Wähle am besten eine Figur, die dir liegt.



Die Fähigkeiten jeder einzelnen Figur werden unterhalb jedes Charakters eingeblendet. Es handelt sich dabei um Kraft (POWER), Geschwindigkeit (SPEED) und Sprungkraft (JUMP). Es empfiehlt sich für jeden Level die Figur auszuwählen, deren Fähigkeiten dem Terrain am besten angepasst sind.

Mario
Seine Fähigkeiten sind am ausgewogensten von allen.

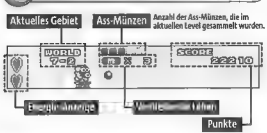
Luigi
Seine Sprungkraft ist erstaunlich, doch ist er auch etwas langsam.

Peach
Wenn du den A-Knopf gedrückt hältst, kann sie für etwa 1,5 Sekunden in der Luft schweben.

Toad
Seine Sprungkraft ist gering, doch er ist sehr kräftig.

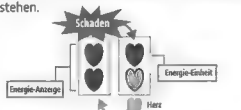
Regeln

1 Bildschirm während des Spiels



2 Energie-Anzeige und Energie-Einheiten

In SUPER MARIO BROS. 2 kannst du sowohl Energie aufstocken als auch verlieren und außerdem die Anzahl der Energie-Einheiten erweitern. Zu Beginn des Spiels enthält die Energie-Anzeige, dargestellt als Reihe von Herzen, zwei Einheiten, wovon nur eine gefüllt ist. Die Anzeige kann im Laufe des Spiels auf maximal fünf Einheiten erweitert werden. Nimmst du Schaden, leert sich jeweils ein Herz, doch die Anzahl der Einheiten, die du bis dahin erworben hast, bleibt bestehen.



! Sinkt deine Energieleiste auf ein gefülltes Herz, schrumpfst du auf Normalgröße.

3 Hindernisse

Du wirst im Lauf des Spiels auf Abgründe und Wasserfälle stoßen. Wenn du hinunterfällst, fällt auch deine Energie und zwar auf Null! Sei also vorsichtig, wenn du versuchst, solche Hindernisse zu überwinden.

4 Speichern

Willst du deinen Spielstand speichern und weiterspielen oder speichern und das Spiel beenden, drücke zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels START, um das **Pausen-Menü** aufzurufen. Wähle zwischen CONTINUE (Fortfahren, ohne zu speichern), SAVE AND CONTINUE (Speichern und fortfahren) oder SAVE AND QUIT (Speichern und beenden) und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

5 Game Over

Du beginnst das Spiel mit fünf Leben. Hast du alle Leben verloren, endet das Spiel. Wenn das passiert, erscheint das **Pausen-Menü** und du erhältst eine Auswahl von drei Speicher-Optionen.

1. **Wählst du SAVE AND QUIT (Speichern und beenden), startet das Spiel beim nächsten Mal am Anfang der zuletzt gespielten Welt.**
2. **Wählst du TRY AGAIN (Erneuter Versuch) im Pausen-Menü, startet das Spiel im jeweils aktuellen Level.**

Moves

1 Sprungtechniken

Springen auf der Stelle

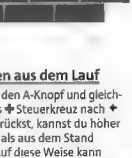
Drücke den A-Knopf, während die Spielfigur steht, um hochzuspringen. Der Sprung aus dem Stand ist nicht sehr hoch.

Supersprung

Halte das ✚ Steuerkreuz so lange nach unten, bis deine Spielfigur blinkt. Wenn du jetzt springst, erhöht sich deine Sprungkraft um 1,5.

Springen aus dem Lauf

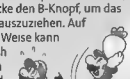
Wenn du den A-Knopf und gleichzeitig das ✚ Steuerkreuz nach ← oder → drückst, kannst du höher springen als aus dem Stand heraus. Auf diese Weise kann man gegnerischen Angriffen leichter ausweichen.



2 Gegenstände aufnehmen

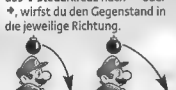
Grasbüschel rupfen

Stell dich auf eines der Grasbüschel, die im Spiel verteilt sind, und drücke den B-Knopf, um das Gras herauszuziehen. Auf dieselbe Weise kann man auch Löcher in den Sand buddeln.



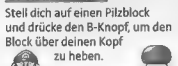
Pilzblöcke und Bomben werfen

Stehst du still und drückst den B-Knopf, legst du den Gegenstand, den du gerade trägst, vor deine Füße. Drückst du aber zusätzlich das ✚ Steuerkreuz nach ← oder →, wirfst du den Gegenstand in die jeweilige Richtung.



Pilzblock tragen

Stell dich auf einen Pilzblock und drücke den B-Knopf, um den Block über deinen Kopf zu heben.



Auf die Plätze – Fertig – Los!

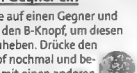
Drücke gleichzeitig das ✚ Steuerkreuz nach ← oder → und den B-Knopf (oder die R-Taste), um loszuspurten.

Andere Gegenstände werfen

Drücke den B-Knopf im Stand, um Gemüse oder ähnliches ein Stück weit zu werfen. Wenn du zusätzlich das ✚ Steuerkreuz nach ← oder → drückst, kannst du den Gegenstand weiter werfen.

Setze Gegner gegen Gegner ein

Springe auf einen Gegner und drücke den B-Knopf, um diesen hochzuheben. Drücke den B-Knopf nochmal und bewirf damit einen anderen Gegner.



3 Noch mehr praktische Taktiken

Gegner austricksen

Ducke dich vor fliegenden Gegnern, indem du das ✚ Steuerkreuz nach ↓ drückst. Drücke ← oder → auf dem ✚ Steuerkreuz, um selbst im Sprung Gegnern auszuweichen. So kannst du Gegner leicht umgehen oder auf ihnen landen.

Ketten- und Ranken-Klettern

Erklettere Ketten und Ranken, indem du ↑ auf dem ✚ Steuerkreuz drückst. Auch im Sprung kannst du nach ihnen greifen! Wenn du auf kletternden Gegnern landest, kannst du sie hinunter werfen.

Türen öffnen und das Innenleben von Krügen erforschen

Drücke das ✚ Steuerkreuz nach ↑, um Türen zu öffnen und hindurch zu treten. Manche Türen sind verschlossen und man braucht zum Öffnen einen Schlüssel. Krüge betrittst du, indem du auf sie springst und ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz drückst.

Wände zerstören durch Bombenlegen

Manche Türme und Höhlen bergen Blockaden aus Ziegelsteinen. Mit Hilfe von Bomben kannst du den Weg frei machen. Manche dieser Wände halten sogar nützliche Items versteckt.

Items

1 Gemüse und andere gesunde Sachen

Gemüse
Radieschen, Karotten und vieles mehr! Ernte sie und bewirf Gegner damit!

Giganten-Gemüse
Mit Hilfe dieser Gemüse-Riesen kannst du mehrere Gegner in Folge aus dem Weg schaffen. Da sie so gigantisch sind, dauert es allerdings ein bisschen, sie herauszuziehen.

Pilzblöcke
Verwende sie entweder als Stufen, um höher zu steigen oder als Wurfgeschosse.

Ass-Münzen
Jeder Level birgt fünf Ass-Münzen. Wenn du sie alle einsammelst, ist der Level zu 100 % erforscht.

Schildkrötenpanzer
Wenn du sie wirfst, rutschen sie am Boden entlang und werfen alle Gegner um. Auf diese Weise getroffene Gegner geben immer Herzen ab.

Unreifes Gemüse
Dieses Baby-Gemüse sieht zwar nach wenig aus, aber wirf trotzdem mal damit.

Bomben
Nach dem Pflücken beginnen sie zu blinken und explodieren ein paar Sekunden später.

Pilze
Sie erscheinen, wenn du an bestimmten Stellen die Unterwelt betrittst. Nimm sie auf, um deine Energie-Anzeige um eine Einheit zu erweitern.

Herzen
Herzen erscheinen, wenn du ein Herzliches Radieschen pflückst oder mehrere Gegner fertig machst. Sie frischen deine Energie auf.

Herzliche Radieschen
Erntest du ein solches Gemüse, wird deine Energie-Anzeige um ein Herz aufgefüllt

POW-Blöcke
Wenn du diese Blöcke auf den Boden wirfst, löst du wahre Erdbeben aus und triffst alle Gegner auf dem Bildschirm.

Münzen
Sammle Münzen, um Bonusrunden zu erspielen. Eine Münze gewährt dir einen Versuch.

1-Up-Pilze
Schnapp dir einen solchen wertvollen Pilz, denn du erhaltst dann ein Extra-Leben.

Schlüssel
Mit ihnen öffnest du verschlossene Türen. Ihr Gewicht verringert nicht deine Geschwindigkeit, während du sie trägst.

2 Besondere Items

Zaubertränke

Wenn du eine Flasche mit Zaubertrank findest und sie zu Boden wirfst, erscheint eine Tür zur Unterwelt. Drücke ↑ auf dem ✦ Steuerkreuz, um sie zu betreten. Die Grasbüschel in der Unterwelt enthalten manchmal Münzen und wenn du die Flasche an der richtigen Stelle zerbrochen hast, findest du sogar einen 1-Up-Pilz.

Stoppuhr

Nach dem fünften eingesammelten Gemüse steht fur eine kleine Weile die Zeit still und die Gegner sind gelähmt. Doch sie können dich immer noch verletzen, wenn du sie anrempelst, also pass auf!

Kirschen

Sammelst du innerhalb eines Levels fünf Kirschen ein, erscheint ein Unverwundbarkeits-Stern, der dich für kurze Zeit unbesiegbar macht – wenn du es schaffst, ihn einzufangen.

Gegner

Roter Shy Guy
Wenn du einen solchen Shy Guy besiegst, erscheint ein Herz. Es gibt auch Shy Guys in anderen Farben.

Grauer Sniffit
Diese Kerle spucken Kugeln! Hüte dich auch vor den Roten und Blauen Sniffits.

Roter Beezo
Ein Beezo kann fliegen. Merke dir seine Flugbahn, um nicht angegriffen zu werden.

Flurry
Es handelt sich hier um ein flinkes Schneemonster auf Schlittschuhen. Also mach dich flugs auf die Beine.

Pidgit
Dieser flugunfähige Rabe ist ein echter Alptraum. Er rauscht durch die Lüfte auf einem fliegenden Teppich, den er von Wart bekommen hat

Spark
Ein solches Britzel-Monster turnt auf Blöcken und Stufen herum. Am besten wirken POW-Blocke, um ihm den Boden unter den ‚Füßen' wegzunehmen.

Phanto
Dieses Wesen wird erst lebendig, wenn du den Schlüssel, den es bewacht, zu stehlen versuchst. Vorsicht! Es wird dich überallhin verfolgen!

Trauter
Die Gewässer im Land der Träume nennt dieses Wesen seine Heimat. An Flussen und Wasserfällen wird es deinen Weg blockieren.

Tweeter
Er schart sich mit anderen seiner Sorte um Endgegner und macht gemeinsame Sache mit ihnen Du solltest sie möglichst schnell los werden.

Autobomb
Die Kanone auf Rädern kann durchaus hilfreich sein. Wenn du eine solche in Besitz nehmen kannst, sind stachelige Bodenbelage leicht zu überwinden.

Ostro
Wenn du Ostro von seinem Reiter befreist, hast du nichts mehr von ihm zu befürchten Seine unglaubliche Geschwindigkeit ist allerdings zu furchten Hau ihn um, um Herzen zu erhalten.

Cobrat
Er versteckt sich in Krügen und kommt herausgeschossen, sobald du dich seiner Behausung näherst. Überlege dir gut, ob du in irgendwelche Krüge hüpfst

Pokey
Er kann buchstäblich zum Dorn im Auge werden – ein pieksender Wüstenbewohner

Hoopster
Du findest diese Kreatur an Ranken und Seilen Wenn es dich sieht, kann es sehr schnell werden, also leg lieber einen Zahn zu!

Albatoss
Ein bisher unbescholtener Bewohner im Land der Träume ist nun von Wart verdonnert worden, Bobombs durch die Lüfte zu tragen.

Panser
Das ist eine feurige Blume und ein wahrer Heißsporn. Sie spuckt Feuerballe, denen man lieber ausweichen sollte.

Porcupo
Sein Körper ist über und über mit Stacheln bedeckt. Es wäre keine gute Idee, auf seinen Rücken zu springen!

Birdo
Birdo beherrscht eine spezielle Eier-Attacke Fang die Eier und triff damit den Werfer.

Tryclyde
Der einstige Außenseiter ist nun einer von Warts Helfershelfern Seine Verschlagenheit und Dreifach-Attacke gefielen Wart

Fry Guy
Wart hauchte diesem Feuerspucker Leben ein. Bei schlechter Laune spuckt er wirbelnde Feuerballe.

Mouser
Er kehrt süße Träume mit Hilfe seiner Kugeln in Alpträume um Er ist von sich ein genommen und hält sich nicht für eine herkömmliche Maus.

Clawgrip
Die Krabbe wächst plotzlich zur Riesen-Krabbe, während sie hin und her flitzt. Sei vorsichtig! Sie wirft außerst geschickt mit schweren Felsbrocken um sich.

Wart
Er ist die Durchtriebenheit in Person und schafft Millionen von Monstern im Land der Träume mit der Traummaschine.

So wird gespielt

1 Sieben Welten, zwanzig Level

Dieses Spiel bietet sieben Welten, wovon eine aus zwei Leveln besteht und die übrigen aus drei. Das macht insgesamt 20 Level, die du nach Herzenslust durchforschen kannst. Um die Tore zu den Leveln durchschreiten zu konnen, musst du die Kristallbälle finden. Manchmal musst du Birdo besiegen, um den Ball zu erhalten und das Tor zu offnen.

Am Ende jedes Levels triffst du auf einen Mini-Boss und am Ende jeder Welt gilt es, den Endgegner zu besiegen, um schließlich am Ende der letzten Welt den größten Bösewicht zu schlagen: Wart, den Wurm!

2 Bonus-Chance

Sobald du ein Level beendet hast, erhältst du die Chance, um Extra-Leben zu spielen. Für jede gesammelte Münze darfst du einmal spielen. Du gewinnst Extra-Leben, wenn die Bilder übereinstimmen.

Zunächst musst du entscheiden, wie viele Münzen du setzt.

Alle Münzen setzen

Eine Münze setzen

Einsatz um eine Münze reduzieren

Einsatz um eine Münze erhöhen

1 Kirsche		1-UP
2 Kirschen		2-UP
3 Kirschen		3-UP
3 Siebener	7 7 7	5-UP
Drei gleiche Bilder		2-UP

Einsatz x Wert des Bildes = Anzahl der Extra-Leben (UP)

Mario Bros.

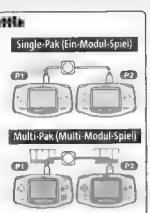
Spiel-Auswahl

Vor dem Start

Das MARIO BROS. CLASSIC können bis zu vier Spieler gemeinsam spielen und im MARIO BROS. BATTLE (Kampf) können zwei bis vier Spieler gegeneinander antreten. Achte darauf, genügend Spielmodule und Kabel einzustecken bzw. anzuschließen. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".

Mario Bros. Battle

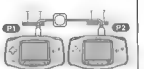
Um MARIO BROS. BATTLE spielen zu können, müssen genügend Game Link-Kabel und Spielmodule pro Spieler bzw. wenigstens ein Spielmodul zur Verfügung stehen.



Mario Bros. Classic

Spielst du MARIO BROS. CLASSIC als Einzelspieler, wird natürlich nur ein Spielmodul benötigt.

Sind aber zwei oder mehr Spieler beteiligt, wird die entsprechende Anzahl an Kabeln und Spielmodulen benötigt.



(P1 = Spieler 1 / P2 = Spieler 2 / P3 = Spieler 3 / P4 = Spieler 4)

Spielst du mit mehreren Spielmodulen, gibt es keine Ladezeiten.

Der Spielverlauf des MARIO BROS. BATTLE ist bei beiden Verbindungen (Ein-Modul-Spiel und Multi-Modul-Spiel) derselbe.

Battle-Modus starten

1 Einstellungen im Single-Pak play (Ein-Modul-Spiel)

SPIELER 1 (DER SPIELER MIT DEM SPIELMODUL)

Stecke das SUPER MARIO ADVANCE Spielmodul in deinen Game Boy Advance und schalte ihn ein. Wähle MULTIPLAYER (Mehrspieler), wenn der **Titelbildschirm** erscheint und drücke START. Das Game Boy Advance-System überprüft selbständig die Kabelverbindungen. Drücke START, sobald nach Beendigung dieser Überprüfung die entsprechende Aufforderung (PRESS START) auf dem Bildschirm erscheint.

Als Nächstes wählst du den LEVEL und gibst die Einstellungen für den FIREBALL (Feuerball) und das HANDICAP (Schwierigkeit) an. Drücke ↑ ↓ auf dem ✚Steuerkreuz, um das Menü-Item auszuwählen und stelle dieses Item auf, indem du ← → auf dem ✚Steuerkreuz druckst Spieler 1 schickt diese Einstellungen dann auf die Bildschirme der übrigen Mitspieler, indem er den A-Knopf drückt.

DIE ANDEREN SPIELER

Während das Game Boy Advance-System von Spieler 1 die Kabelverbindung überprüft, wird auf den Bildschirmen der Mitspieler das GAME BOY-Logo eingeblendet.

Wenn Spieler 1 START drückt, erscheint auf den Bildschirmen aller übrigen Mitspieler ein blinkendes NINTENDO-Logo. Dies zeigt den Vorgang der Datenübertragung an.

Der Mario, der während der Datenübertragung zu sehen ist, entspricht farblich bereits der Spielfigur des jeweiligen Spielers.

Sollte ERROR! (Fehler) auf dem Bildschirm erscheinen, müssen alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet und die Kabelverbindungen überprüft werden. Danach kann der Datenaustausch von neuem vorgenommen werden.

Während der Datenübertragung läuft Mario über die Bildschirme der Mitspieler. Die Übertragung ist beendet, wenn Mario den rechten Bildschirmrand erreicht hat.

Alle Game Boy Advance-Systeme müssen ausgeschaltet sein, wenn sie mit Hilfe der Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander verbunden werden. Mehr Informationen über die Verwendung des Game Link-Kabels erhältst du im Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".

2 Einstellungen im Multi-Pak play (Multi-Modul-Spiel)

Spieler 1 (Der Spieler, dessen Game Boy Advance-System mit dem kleinen, lilafarbenen Kabel verbunden ist.)

Stecke das **Super Mario Advance** Spielmodul in den Game Boy Advance und schalte ihn ein. Wähle MULTIPLAYER (Mehrspieler) auf dem **Titelbildschirm** und drücke START. Wähle dann im **Auswahlmenü der Spiele** MARIO BROS und drücke erneut START. Als Nächstes entscheidest du dich für BATTLE (Kampf), bestimmst dann den LEVEL und gibst die Einstellungen für den FIREBALL (Feuerball) und das HANDICAP (Schwierigkeit) an. Drucke ✦✦ auf dem ✚ Steuerkreuz, um das Menü-Item auszuwählen und stelle dieses Item auf, indem du ✦✦ auf dem ✚ Steuerkreuz drückst.

Sind alle Einstellungen vorgenommen, drückt Spieler 1 den A-Knopf und blendet damit den **Mario Bros. Battle-Bildschirm** bei allen angeschlossenen Systemen ein. Die Mario-Spielfigur jedes Spielers hat eine andere Farbe (Spieler 1: rot, Spieler 2: grün, Spieler 3: gelb, Spieler 4: blau).

Die anderen Spieler

Nach dem Einschalten des Game Boy Advance-Systems wird MULTIPLAYER (Mehrspieler) auf dem **Titelbildschirm** angewählt. Jedes System wird die Kabelverbindung überprüfen und den Spieler auffordern, zu warten, während Spieler 1 die Spieleinstellungen vornimmt. Sobald Spieler 1 die Einstellungen eingegeben hat, wird der **Mario Bros. Battle-Bildschirm** mit dem jeweils unterschiedlich farbigen Mario jedes Spielers eingeblendet. Drücke START, um das Spiel zu beginnen.

Die Mario-Spielfigur jedes einzelnen Spielers wird unter dem Titel-Logo in der jeweiligen Farbe eingeblendet, damit die Spieler unterscheiden können, welche Figur sie steuern.

Versichere dich beim Multi-Modul-Spiel, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind, bevor sie via Game Link-Kabel miteinander verbunden werden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".

Battle-Modus spielen

1 Sieg!

Schnapp dir die Münzen!

- Der Erste, der fünf Munzen sammelt, hat gewonnen.
- Für jeden besiegten Gegner fällt eine Münze aus einer der oberen Röhren.

Da war es nur noch einer

- Der letzte Spieler, der übrig bleibt, hat gewonnen.

2 Marios Moves

- Wenn du deine Gegner von unten anstößt, sind sie für einige Sekunden betäubt.
- Wenn du selbst betäubt bist, drücke wiederholt den A-Knopf, um wieder aufzuwachen.
- Springe auf einen Gegner-Mario und drücke den B-Knopf, um ihn hochzuheben. Drücke den B-Knopf erneut und wirf ihn auf einen Gegner oder sogar in die Mülltonne.
- Wurdest du von einem Gegner hochgehoben, drucke wiederholt ✦✦, um zu entkommen.
- Springe von unten gegen den POW-Block, um alle Gegner gleichzeitig lahm zu legen.
- Du kannst einen POW-Block sogar mitnehmen, indem du auf ihn springst und den B-Knopf drückst.
- Kippe Gegner um, indem du von unten gegen sie springst. Sobald sie auf dem Rücken liegen, kannst du sie aus dem Bildschirm kicken, um sie los zu werden.

3 Marios Gesundheitszustand

Jeder Spieler beginnt als Super Mario. Wird diesem ein Schaden zugefügt, wird er zum normalen Mario. Erleidet dieser Mario Schaden, ist das Spiel vorbei.

Bösewichte

1 Die Röhren-Plage

Stachi
Leg ihn auf den Rücken und kicke ihn dann aus dem Spiel. Aber pass auf, denn er dreht sich nach ein paar Sekunden wieder um und ist dann noch schneller.

Fieser Flieger
Erst wenn er auf dem Boden landet, kann er getroffen werden. Deshalb ist hier gutes Timing gefragt.

Krabbe
Ein ziemlich harter Geselle, der zweimal getroffen werden muss, um ihn zu betäuben. Er ist viel schneller als ein Stachi.

Prutschball
Um ihn zu stoppen, musst du genau den richtigen Moment abpassen, in dem er den Boden berührt, um dagegen zu springen.

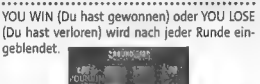
Frosty
Wenn dieser eiskalte Kerl nicht schnell aus dem Weg geräumt wird, macht er den Boden eisglatt.

2 Status-Anzeigen

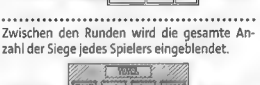
Während des Spiels wird angezeigt, wie viele Münzen jeder Spieler gesammelt hat.

Wird während des Spiels START gedrückt und im **Pausen-Menü** TRY AGAIN ausgewählt, beginnt das Spiel wieder mit der ersten Runde.

YOU WIN (Du hast gewonnen) oder YOU LOSE (Du hast verloren) wird nach jeder Runde eingeblendet.



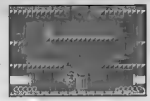
Zwischen den Runden wird die gesamte Anzahl der Siege jedes Spielers eingeblendet.



- Der Spieler, der als erster fünf Runden gewonnen hat, siegt.
- Drücke auf diesem Bildschirm START, um den nächsten Kampf zu beginnen.

Zweispieler-Battle-Modus und die Mülltonne

Wenn du im Zweispieler-Modus (TWO-PLAYER VS.) kampfst, erscheint eine Mülltonne im Spiel.



Der sinnvolle Einsatz dieser Tonne kann zum Sieg führen.

- Wenn du deinen Gegner hochhebst und ihn zur Mülltonne trägst, öffnet sich der Deckel und du kannst den Mitspieler hineinwerfen. Der Deckel schließt von selbst wieder und blockiert den Gegner für kurze Zeit.
- Bist du selbst in der Mülltonne, musst du ein paar Sekunden warten, bis sich der Deckel wieder öffnet. Spring dann gleich wieder heraus und spiel weiter.
- Während man in der Tonne gefangen ist, kann der Mitspieler ungestört Münzen sammeln. Doch man erhält ein besonderes Item, das möglicherweise hilft, das Spiel für sich zu entscheiden!
- Steht dein Gegner auf der Tonne, wenn du hinaus möchtest, dann vollführe einen Supersprung, um ihn oder sie wegzustoßen.
- Wird man in die Tonne geworfen, erhält man ein Zufalls-Item.
- In der Tonne befinden sich vier Items. Darunter befindet sich auch ein Ei, das wiederum drei zusätzliche Items enthält. Man weiß nie, was man erhält. Also vergiss bei deiner Gefechtsstrategie nicht die Tonne!

Eier-Items

Münze
Mit etwas Glück enthält das Ei eine Münze.

Herz
Erhältst du ein Herz, wirst du zu Super Mario.

Unverwundbarkeits-Stern
Wenn das Ei einen Stern enthält, wirst du für kurze Zeit unverwundbar.

POW-Block
Wirf den POW-Block zu Boden, um die Gegner zu betäuben und den/die Mitspieler schrumpfen zu lassen.

Koopa-Panzer
Der Panzer fügt Allem Schaden zu, was er berührt. Wirf oder tritt ihn, damit er losrutscht.

Fischgräte
Sie ist vollkommen nutzlos. Wirf sie weg!

1 Einzelspieler

Stecke das SUPER MARIO ADVANCE Spielmodul in den Game Boy Advance und schalte ihn ein. Wähle SINGLE PLAYER (Einzelspieler) auf dem **Titelbildschirm** und drücke START, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen. Wähle dort MARIO BROS. und drücke den A-Knopf oder START, um deine Wahl zu bestätigen.

Stoße die Gegner von unten an, um sie umzuwerfen. Sobald sie auf dem Rücken liegen, kannst du sie aus dem Spiel kicken. Um einen Level zu beenden, müssen alle Gegner besiegt werden.

2 Zwei bis vier Spieler

SPIELER 1 (DER SPIELER, DESSEN GAME BOY ADVANCE-SYSTEM MIT DEM KLEINEN, LILAFARBENEN KABEL VERBUNDEN IST.)

Stecke das SUPER MARIO ADVANCE Spielmodul in den Gamy Boy Advance und schalte ein. Drücke auf dem **Titelbildschirm** START, um zum **Auswahl-Menü** zu gelangen. Wähle CLASSIC (Original Mario Bros.) und drücke dann START oder den A-Knopf zur Bestätigung. Für jeden Spieler erscheint eine Mario-Spielfigur in einer anderen Farbe. Drücke START, um das Spiel zu starten.

DIE ANDEREN SPIELER

Alle Spieler schalten den Game Boy Advance ein und wählen MULTIPLAYER (Mehrspieler) auf dem **Titelbildschirm** an. Sobald Spieler 1 START drückt, erscheint auf dem Bildschirm jedes Spielers eine Mario-Spielfigur in unterschiedlicher Farbe. Nun kann jeder beliebige Mitspieler START drücken, um zu beginnen.

Für dieses Spiel werden mehrere Spielmodule benötigt. Das heißt, bei zwei bis vier Spielern braucht jeder Spieler jeweils ein Spielmodul.

Spielen mehrere Spieler zusammen, ist Teamwork gefragt, um die Level erfolgreich zu beenden.

1 Super Mario Bros. 2

KRÜGE UND PLATTFORMEN

Manche Kruge enthalten besondere Räume mit kreisenden Plattformen. In einem solchen Raum muss ein spezielles Item gefunden und nach draußen gebracht werden.

GROSS ABSAHNEN

- Befinden sich funf oder mehr Gegner in einem Gebiet, sollte ein POW-Block benutzt werden, um sie auszuschalten und um einen 1-Up-Pilz zu erhalten.
- Wirfst du mehrere Gegner in Folge mit nur einem Gemüse um, erhältst du viele, viele Punkte.
- Wenn du ein Giganten-Gemüse pflückst, solltest du möglichst viele Gegner gleichzeitig treffen, um viele Punkte zu machen.
- Kombiniere unterschiedliche Items und attackiere mit ihnen deine Gegner.

NOCH MEHR TIPPS UND TRICKS

- Zerstore Wände mit Hilfe von Bomben, um versteckte Gegenstände zu Tage zu fördern. (Es könnte auch helfen, Pilze aufzuheben.)
- Wirf große Gegner zu Boden, um Herzen zu erhalten. Du kannst denselben Gegner immer wieder zu Boden werfen.
- Sobald du zwei oder mehr Gegner mit einem Item oder einem anderen Gegner triffst, erhältst du ein Herz.

2 Mario Bros.

FEINDE PLATT MACHEN

Gegner purzeln in ganz unterschiedliche Richtungen, je nachdem wie du sie von unten anstößt.

- Triff einen Gegner genau von unten, damit er senkrecht nach oben fliegt.
- Triff den Boden kurz vor einem Gegner, damit er nach hinten fällt.
- Triff den Boden kurz hinter einem Gegner, damit er nach vorn fällt.

Im MARIO BROS. CLASSIC erhält man besonders viele Punkte, wenn man mehrere Gegner gleichzeitig trifft.

Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

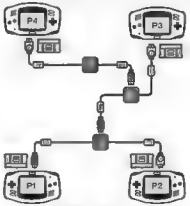
Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... Eines pro Spieler
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: ..... Ein Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel: ..... Ein Modul insgesamt
Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... Zwei Spieler – Ein Kabel
..... Drei Spieler – Zwei Kabel
..... Vier Spieler – Drei Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

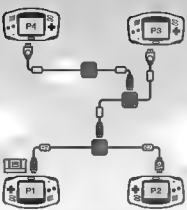
- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.*

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.*

Sommaire

Super Mario Bros. 2

L'histoire des Rêves 44
Manipulations 45
Démarrer la partie 46
Règles du jeu 47
Les déplacements 48
Les objets 50
Les ennemis 51
Jouer pour gagner 53

Mario Bros.

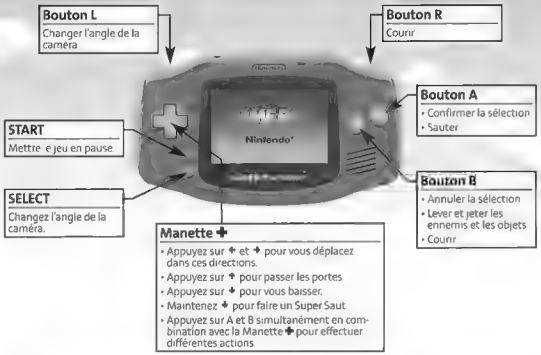
Sélection du jeu 54
Démarrer le Mode Battle 55
Jouer au Mode Battle 57
Les ennemis 58
Mode Battle deux joueurs et la Poubelle 59
Jouer en Mode Classic 60
Trucs 61
Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche 62

L'histoire des Rêves

Une nuit, Mario a fait un rêve mystérieux. Il montait un escalier interminable donnant sur une porte close. Une fois en haut, il ouvrit la porte et se trouva face à un monde inconnu à perte de vue. Il entendit une voix : "Voici le Pays des Songes. Wart, le crapaud Maléfique, a jeté un sort sur le pays. Par pitié, boutez Wart hors du pays et libérez-nous de cette malédiction. Oh, souvenez-vous de ceci, Wart déteste les légumes. Vite ! On a besoin de vous !" Soudainement, un coup de tonnerre déchira le ciel, Mario se réveilla, allongé sur le sol. Il était tout simplement tombé de son lit !

Quelques jours plus tard, Mario et ses amis se retrouvaient dans les montagnes pour un super pique-nique. Là se trouvait une petite caverne. En s'y aventurant, ils furent époustouflés de découvrir que le pays que Mario avait imaginé en rêve se trouvait devant eux.

Manipulations



START + SELECT + A + B

Appuyez sur ces quatre boutons à la fois pour réinitialiser le jeu

SELECT + Bouton L

Appuyez sur les Boutons SELECT et L simultanément pour annuler le **Mode Veille**

SELECT + Bouton R

Appuyez sur les Boutons SELECT et R simultanément pour activer le **Mode Veille** de votre console.

Vous pouvez activer le Mode Veille à n'importe quel moment mais cela n'empêchera pas les piles de se décharger.

Démarrer la partie

1 Super Mario Bros. 2

Insérez la cartouche de jeu SUPER MARIO ADVANCE™ dans votre console puis allumez-la.

Sur l'**écran Titre**, choisissez SINGLE PLAYER (un joueur) et appuyez sur le Bouton A ou sur START pour avoir l'**écran de Sélection de Jeu**. Choisissez SUPER MARIO BROS. 2 sur l'**écran de Sélection de Jeu**.

SUPER MARIO BROS. 2 est un jeu un joueur. Il ne peut pas être utilisé avec le câble Game Boy Advance Game Link™.

Ecran de sélection de jeu

2 Choisir un File (SELECT A FILE)

- Sélectionnez un des trois files à partir de l'**écran de Sélection des Fichiers**.
- S'il y a déjà des stages complétés sauvegardés, vous pouvez utiliser ✦ pour choisir un stage.
- Si vous souhaitez effacer un fichier, sélectionnez ERASE (effacer) et puis sélectionnez le fichier que vous souhaitez effacer.

Ecran de sélection des fichiers

Pour effacer TOUS les fichiers d'un coup, appuyez et maintenez SELECT, START et les Boutons L, R, A et B en même temps puis allumez votre console. Maintenez les boutons pendant cinq secondes. Attention! Vous ne pourrez pas restaurer les fichiers effacés.

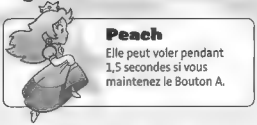
3 Choix du personnage

Vous pouvez choisir parmi quatre personnages. Ils sont tous différents, alors choisissez celui qui vous correspond le mieux.

Sous chaque personnage se trouve inscrit leurs compétences sur l'écran de Sélection des Personnages. Elles sont, de gauche à droite, POWER (Force), SPEED (Vitesse) et JUMP (Saut). Vous pouvez utiliser différents personnages suivant les stages. Choisissez donc le personnage qui correspond le mieux au stage en cours.

Mario
Personnage avec les compétences les plus homogènes.

Luigi
Il a une bonne capacité de saut mais il est plus lent.

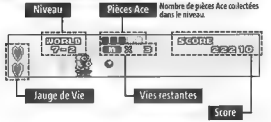


Peach
Elle peut voler pendant 1,5 secondes si vous maintenez le Bouton A.

Toad
Il a le plus faible saut mais il est très puissant.

Règles du jeu

1 Affichage de l'écran de Jeu



2 La Jauge de Vie et l'Energie

Dans SUPER MARIO BROS. 2, vous pouvez gagner et perdre de l'énergie et tout aussi bien augmenter votre capacité d'énergie. Au début de la partie, votre Jauge de Vie, matérialisée par des cœurs ou une série de cœurs, à une capacité maximum de deux, mais ils sont remplis de moitié. Pendant la partie, votre Jauge de Vie peut augmenter jusqu'à cinq cœurs maximum. En prenant des dégâts, votre énergie diminuera d'un cœur à la fois, alors que votre maximum de Jauge de Vie ne diminuera pas.

Lorsque votre barre d'énergie est réduite à un, vous reprendrez une taille normale.

3 Les obstacles

Il y a des trous et des chutes d'eau au cours du jeu. Si vous tombez dans l'un d'eux, votre énergie tombera à zéro. Faites bien attention lorsque vous franchissez ces obstacles.

4 A propos des sauvegardes

Lorsque vous souhaitez sauvegarder votre progression et continuer la partie ou sauvegarder et quitter appuyez sur START pendant la partie pour afficher le **Menu de Pause**. Choisissez entre CONTINUE (continuer), SAVE AND CONTINUE (sauvegarder et continuer) ou SAVE AND QUIT (sauvegarder et quitter) puis confirmez votre sélection en appuyant sur le Bouton A.

5 Game Over (fin de partie)

Au début de la partie, vous avez cinq vies. Si vous perdez les cinq, vous perdez la partie. Le **Menu de Pause** s'affichera alors donnant le choix entre trois options de sauvegarde

1. **Si vous choisissez SAVE AND QUIT (sauvegarder et quitter), après la partie, vous recommencerez à l'endroit du jeu où vous avez sauvegardé.**
2. **Si vous choisissez TRY AGAIN (recommencer) à partir du Menu de Pause, vous recommencerez le niveau depuis le début.**

Les déplacements

1 Manipulations de base

Sauts

Appuyez sur le Bouton A pour sauter. Le saut ne sera pas important.

Super Sauts

Si vous maintenez ✦, votre personnage commencera à clignoter. Si vous sautez pendant le flash, vous faites un saut 1,5 fois plus haut que la normale.

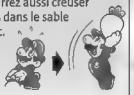
Sauts en pleine course

Appuyez sur le Bouton A tout en appuyant sur ✦ ou ✦ pour effectuer un saut en pleine course. Ceci vous permet de sauter plus haut qu'un simple saut, c'est utile pour éviter les attaques ennemies.

2 Comment attraper?

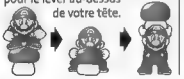
Arracher de l'herbe

Tenez-vous derrière une touffe d'herbe puis appuyez sur le Bouton B pour l'arracher du sol. Vous pourrez aussi creuser des trous dans le sable du désert.



Transporter des Blocs Champignon

Tenez-vous sur un bloc champignon et appuyez sur le Bouton B pour le lever au-dessus de votre tête.



Jeter les blocs champignon et les bombes

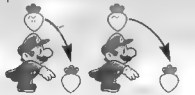
Appuyez sur le Bouton B pour laisser tomber un bloc champignon ou une bombe à vos pieds. Appuyez sur le Bouton B et vers ✦ ou ✦ pour les jeter dans cette direction.

A vos marques, prêt, courez!

Appuyez sur le Bouton B ou sur le Bouton R en même temps que ✦ ou ✦ pour courir rapidement.

Jeter tous les autres objets

Appuyez sur le Bouton B pour lancer les légumes et toutes autres choses que les bombes et les blocs champignon à une courte distance. Appuyez soit sur ✦ ou sur ✦ et sur le Bouton B pour les lancer loin.



Utiliser les ennemis pour attaquer d'autres ennemis

Appuyez sur le Bouton B lorsque vous êtes sur un ennemi pour le soulever. Appuyez de nouveau sur le Bouton B pour jeter l'ennemi sur une cible.

3 D'autres Techniques

Eviter les ennemis avec succès

Appuyez sur ✦ pour vous baisser et éviter les attaques ennemies. Vous pouvez aussi éviter vos ennemis en sautant avec ✦ ou ✦. Tout est une question de timing!

Grimper sur les Lianes et les Chaînes

Utilisez ✦ pour attraper et monter aux chaînes et aux lianes. Vous pouvez aussi les attraper à mi-hauteur! Vous pouvez vous tenir sur les ennemis sur les lianes et les éjecter.

Ouvrir les Portes et entrer dans les Jarres

Ouvrez et passez les portes en appuyant sur ✦. Certaines portes sont fermées à clé, vous devrez trouver les clés permettant de les ouvrir. Pour entrer dans les jarres, sautez dessus et appuyez sur ✦.

Utilisez les bombe pour détruir des murs

Des blocs de pierre vous barreront le passage dans certaines tours et cavernes. Utilisez les bombes pour les détruire et dégager le passage. Certains de ces murs renferment des objets cachés.

Les objets

1 Légumes et autres objets

Les légumes
Les radis, les et carottes bien d'autres légumes encore! Ramassez-les et jetez-les sur vos ennemis

Les légumes géants
Ils vous permettent de vous débarrasser de plusieurs ennemis avec un simple lancé. Ils sont gros et lourds, vous mettrez plus de temps pour les soulever

Les blocs champignon
Utilisez-les comme marches pour atteindre des endroits plus élevés ou jetez-les sur vos ennemis.

Les pièces
Récoltez-les pour la machine à sous. Une pièce donne droit à une partie.

Les carapaces
Jetez-les, elles glisseront et éjecteront tous les ennemis sur leur passage. Les ennemis touchés par les carapaces donnent toujours des cœurs

Les petits légumes
Ces jeunes légumes ne ressemblent peut-être pas aux autres mais vous pouvez aussi les lancer.

Les bombes
Elles commenceront à cligoter lorsque vous les ramasserez, elles exploseront quelques secondes plus tard.

Les champignons
Ils peuvent apparaître lorsque vous entrez dans le Subspace. Ramassez-les pour ajouter un cœur supplémentaire à votre Jauge de Vie.

Les clés
Vous aurez besoin de clés pour ouvrir les portes verrouillées. En une transporter vous ralentit.

Les cœurs de radis
Ramassez l'un des ces légumes bien utiles pour gagner un cœur dans votre Jauge de Vie.

Les Blocs POW
Jetez-les au sol pour vous débarrasser de tous les ennemis à l'écran.

Les pièces Ace
Il y a cinq pièces Ace par niveau. Récoltez-les toutes pour obtenir un niveau complet à 100 %.

Les champignons Plus
Soyez attentif aux champignons Plus lorsqu'ils apparaissent. Ils vous donnent une vie supplémentaire.

Les cœurs
Les coeurs apparaissent lorsque vous ramassez un Cœur de Radis ou lorsque vous éliminez plusieurs ennemis. Ramassez-les pour reprendre de l'énergie.

2 Les objets spéciaux

Les potions magiques

Ramassez une potion magique et jetez-la au sol pour faire apparaître une porte donnant au Subspace. Appuyez sur ↑ pour passer la porte. Dans le Subspace, l'herbe que vous arrachez peut laisser apparaître des pièces et suivant l'endroit où l'herbe a été arrachée, un champignon Plus peut aussi apparaître

Stop Temps

Lorsque vous avez attrapé votre cinquième légume, le temps peut s'arrêter momentanément et ralentir vos ennemis. Faites attention, si vous leur courez dessus, il vous causeront quand même des dégâts.

Les cerises

Lorsque vous obtenez cinq cerises dans un niveau, un Starman (étoile) apparaît. Attrapez-le pour devenir invincible un court instant.

Les ennemis

Les Maskass Rouges
Si vous renversez un grand Maskass Rouge, un coeur apparaîtra. Il existe des Maskass de différentes couleurs.

Les Snifits Gris
Les Snifits Gris lancent des balles cauchemars de leur bouche. Faites également attention aux Snifits Rouges et Bleus.

Les Beezos Rouges
Les Beezos sont d'empoisonnants ennemis volants. Etudiez leur trajectoire de vol pour ne pas être touché.

Les Flurry
Un conseil, évitez à tout prix de vous faire toucher par ces monstres de neige patinant.

Les Pidgits
Ces vilains corbeaux sont synonymes de cauchemar. Ils traversent le ciel sur des tapis magiques appartenant à Wart.

Sparks
Vous trouverez les Sparks patrouillant autour des blocs et des marches. Mieux vaut utiliser des Blocs POW pour régler leur compte.

Phantos
Les Phantos s'éveillent quand vous prenez la clé qu'ils gardent. Attention, les Phantos vous poursuivront d'écran en écran.

Trouters
Les Trouters habitent dans les eaux du Pays des Songes. Ils essaieront de vous barrer le passage près des rivières et des chutes d'eau.

Tweeters
Les Tweeters traînent avec les boss. Ce ne sont pas vos potes, alors débarrassez-vous-en rapidement.

Autobombs
Ces canons sur roues peuvent être très utiles. Volez-en un et utilisez-le pour traverser les zones remplies de pointes.

Ostros
Si vous pouvez séparer l'Ostros de son conducteur, vous n'avez rien à craindre. Attention néanmoins à leur vitesse incroyable. Si vous les mettez hors combat, des coeurs apparaîtront.

Cobrafs
Vous trouverez les Cobrats cachés dans les jarres. Lorsque vous approchez, ces petits serpents trouble-fêtes s'élanceront pour attaquer. Pensez-y à deux fois avant de sauter sur les jarres.

Pokeys
Ces personnages peuvent être une véritable épine dans le pied. Vous les trouverez dans les zones désertes

Hoopsters
Vous trouverez des Hoopsters accrochés aux vignes et aux cordes. Ce sont de véritables accélérateurs, alors du nerf !

Albatosses
Les Albatosses étaient des résidents normaux du Subspace avant que Wart leur ordonne de transporter des Bob-ombs.

Puntets
Ces fleurs flamboyantes sont de vraies têtes brûlées. Tout ira bien si vous pouvez éviter leurs boules de feu.

Porcupos
Ces créatures ennuyantes sont couvertes d'épines. Pas la peine de leur sauter dessus, donc...

Birds
Attention à l'attaque oeuf de Birdo. La meilleure façon de s'en charger, c'est d'attraper les oeufs et de les renvoyer.

Tryclyde
Tryclyde a été enrôlé par Wart pour son intelligence maléfique et son attaque triple force.

Fry Guy
Cette créature de flammes a été créée par Wart. Quand elle s'énerve, elle attaque en lançant des boules de feu.

Mouser
Mouser détruit les jolis rêves avec ses bombes cauchemar. Il est très fier et ne se considère pas comme une souris ordinaire

Clawgrip
Clawgrip grandira soudainement en avançant et en reculant rapidement. Attention, il adore lancer des rochers et en plus, il a un bon bras.

Wart
Wart est le semeur de troubles le plus incontrôlable de tout le Pays des Songes. Il se sert de la Machine à Rêves pour créer une multitude de monstres.

Jouer pour gagner

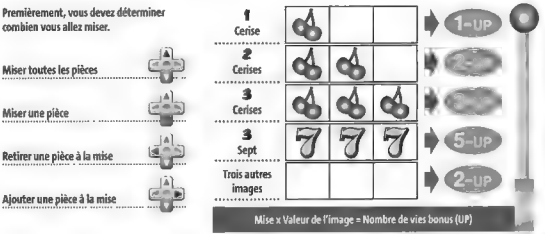
1 7 mondes, 20 stages

Le jeu comprend 7 mondes différents. 6 possèdent 3 stages chacun et un monde ne comporte qu'un seul stage, ce qui fait 20 stages au total à explorer. Il existe des portes entre chaque stage et vous devez posséder la boule de cristal pour ouvrir chaque passage. Birdo possède parfois la boule de cristal, vous devez donc la vaincre pour la récupérer.

A la fin de chaque stage, vous rencontrerez un mini-boss et à la fin de chaque monde, vous affronterez un boss. Vous devrez tous les battre pour arriver au combat final, celui où vous combattrez Wart, le grand méchant en chef.

2 Bonus Chance

Après avoir terminé chaque stage, vous pourrez gagner plusieurs vies au jackpot. Le nombre de pièces que vous aurez gagnées dans chaque stage déterminera le nombre de parties de jackpot que vous pourrez faire.



Sélection du jeu

Avant de commencer

Un maximum de 4 joueurs peuvent jouer à MARIO BROS. CLASSIC. 2, 3 ou 4 joueurs peuvent s'affronter à MARIO BROS. BATTLE. Assurez-vous que vous possédez assez de cartouches et de câbles (voir "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche").

Mario Bros. Battle

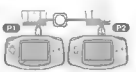
Pour jouer à MARIO BROS. BATTLE, vous avez besoin du bon nombre de câbles Game Link et d'une cartouche ou d'une cartouche par joueur.

(P1 = Joueur 1 / P2 = Joueur 2 / P3 = Joueur 3 / P4 = Joueur 4)

Mario Bros. Classic

Si vous jouez à MARIO BROS. CLASSIC un seul joueur, vous n'avez besoin que d'une seule cartouche

Si vous jouez à MARIO BROS. CLASSIC avec deux joueurs ou plus, vous aurez besoin du nombre approprié de câbles Game Link et d'une cartouche par personne.



Si vous jouez avec plusieurs cartouches, il n'y aura pas de temps de chargement.

MARIO BROS. BATTLE est identique pour les deux modes de jeu.

Démarrer le Mode Battle

1 Configuration une cartouche

JOUEUR 1 (JOUEUR AVEC LA CARTOUCHE)

Insérez la cartouche **SUPER MARIO ADVANCE** dans votre Game Boy Advance et allumez-le. Sur l'**écran Titre**, choisissez MULTIPLAYER (Multijoueur) et appuyez sur START. La console vérifiera les connexions des câbles. Après cela, appuyez sur START lorsqu'on vous le demande (PRESS START).

Choisissez ensuite le LEVEL (niveau) et réglez les options FIREBALL (boule de feu) et HANDICAP. Utilisez ✦✦ pour choisir un élément du menu et ✦✦ pour effectuer les réglages. Le Joueur 1 appuie ensuite sur le Bouton A pour envoyer la configuration du jeu dans les cartouches des autres joueurs.

AUTRES JOUEURS

Quand la console du Joueur 1 vérifie les connexions, le logo GAME BOY sera affiché sur les autres consoles.

Après que le Joueur 1 a appuyé sur START, un logo NINTENDO s'affichera sur les autres consoles. Cela signifie que les données sont en train d'être chargées.

Le Mario qui apparaît pendant le chargement est de la couleur du Mario de ce joueur dans le jeu.

Si ERROR! (erreur) apparaît, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions et configurez le jeu à nouveau.

Pendant le chargement des données, Mario courra à travers les écrans de jeu. Le processus de chargement sera terminé quand Mario aura atteint le bord droit de l'écran.

En jouant avec des câbles Game Boy Advance Game Link, éteignez toutes les consoles avant d'insérer les câbles. Pour plus d'informations sur le jeu en Link avec le Game Boy Advance, voir chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche".

2 Configuration multi-cartouches

JOUEUR 1 (LE JOUEUR AVEC LA PETITE PRISE VIOLET INSEREE DANS SA CONSOLE)

Insérez la cartouche **SUPER MARIO ADVANCE** dans le Game Boy Advance et allumez-le. Sur l'**écran Titre**, choisissez MULTIPLAYER (Multijoueur) puis appuyez sur START. Sur l'**écran de Sélection de Jeu**, choisissez MARIO BROS. et appuyez sur START à nouveau. Choisissez ensuite BATTLE, puis choisissez le LEVEL (niveau) de la partie et réglez les options FIREBALL (boule de feu) et HANDICAP. Utilisez ✦ pour choisir un élément du menu et ✦ pour effectuer les réglages.

Après avoir terminé le paramétrage du jeu, le Joueur 1 appuie sur le Bouton A pour afficher l'**écran Titre de Mario Bros. Battle** sur tous les systèmes connectés. Il y aura un Mario de couleur différente pour chaque joueur (Joueur 1 : Rouge, Joueur 2 : Vert, Joueur 3 : Jaune, Joueur 4 : Bleu).

AUTRES JOUEURS

Après avoir allumé les consoles, choisissez MULTIPLAYER (Multijoueur) sur l'**écran Titre**. Chaque console vérifiera les connexions des câbles et demandera ensuite à chaque joueur d'attendre que le Joueur 1 paramètre le jeu. Une fois le paramétrage du jeu terminé, l'**écran Titre Mario Bros. Battle** sera affiché avec des Mario d'une couleur différente pour chaque joueur. Appuyez sur START pour commencer à jouer.

Le Mario de chaque joueur sera affiché sous le logo. Chaque Mario aura une couleur différente pour que les joueurs sachent celui qu'ils contrôlent.

En jouant avec une **configuration multi-cartouches**, vérifiez que les consoles sont bien éteintes avant d'insérer les câbles Game Link. Voir chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche" pour plus de détails.

1 Gagner

ATTRAPER LES PIÈCES!

- Le premier joueur à récupérer 5 pièces gagne.
- Une pièce sortira de l'un des tuyaux en haut de l'écran pour chaque ennemi vaincu.

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN

- Si tous les joueurs sont K.O. sauf un, celui qui reste debout gagne.

2 Mouvements de Mario

- Si vous cognez vos rivaux par en dessous, ils seront sonnés et incapables de se déplacer pendant quelques secondes.
- Si vous êtes sonné, appuyez plusieurs fois sur A pour reprendre vos esprits.
- Si vous sautez sur la tête d'un rival, appuyez sur B pour le soulever. Appuyez sur B à nouveau pour le jeter sur d'autres personnages ou même dans la poubelle.
- Si vous avez été saisi par un autre joueur, appuyez su ✦ plusieurs fois pour vous libérer.
- Vous pouvez sauter et cogner le Bloc POW pour sonner tous vos rivaux d'un coup.
- Vous pouvez ramasser et transporter les Blocs POW en sautant dessus et en appuyant sur B.
- Pour renverser les ennemis, placez-vous sous eux et cognez le sol sous leurs pieds. Une fois qu'ils sont sonnés, éjectez-les de l'écran.

3 Etat de Mario

Tout le monde commence la partie avec Super Mario. Quand Super Mario subit des dommages, il devient Mario. Si Mario à son tour subit des dégâts, il est éliminé.

Les ennemies

1 Pestes des tuyaux

Tourneurs
Retournez les Spinys et éjectez-les de l'écran. Attention, ils se relèvent au bout de quelques secondes, plus rapides qu'avant.

Méchantes mouches
Les Fighter Flies peuvent être assommés quand ils atterrissent. Un bon timing est essentiel pour se débarrasser de ces parasites volants.

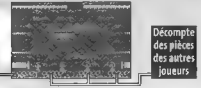
Crabes
Les Crabs sont des adversaires plutôt coriaces. Vous devrez les cogner deux fois pour les sonner. De plus, ils sont beaucoup plus rapides que les Spinys.

Boules de feu
Si votre timing est bon, percutez le sol où elles atterrissent pour les mettre hors-service.

Glaçon
Si vous ne mettez pas ce gars K.O. rapidement, il gèlera le sol et vous éjectera vite fait bien fait.

2 Ecran des statistiques

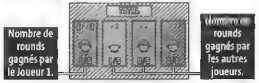
Le nombre de pièces collectées par chaque joueur sera affiché pendant la partie.



Si vous appuyez sur START pendant le jeu et que vous choisissez TRY AGAIN (recommencer), la partie recommencera au round

YOU WIN (vous avez gagné) ou YOU LOSE (vous avez perdu) s'affichera à la fin de chaque round.

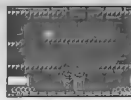
Le nombre total de victoires pour chaque joueur sera affiché entre les rounds

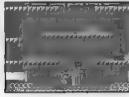


- Le premier à gagner 5 rounds gagne la partie.
- Appuyez sur START sur cet écran pour commencer le prochain combat.

Mode Battle deux joueurs et la Poubelle

Lorsque deux joueurs s'affrontent en vs (TWO PLAYER VS./l'un contre l'autre), la poubelle apparaît dans le jeu.





L'UTILISER PEUT PARFOIS VOUS APPORTER LA VICTOIRE.

- Si vous saisissez votre rival et que vous l'amenez à la poubelle, le couvercle s'ouvrira et vous pourrez le jeter à l'intérieur. Puis le couvercle se refermera et le personnage adverse sera immobilisé pour quelques temps.
- Si vous êtes dans la poubelle, vous devrez attendre quelques secondes avant que le couvercle ne s'ouvre à nouveau. Lorsqu'il s'ouvre, sortez et retournez dans la partie.
- Pendant que vous êtes dans la poubelle, vos rivaux ont plus de chances d'attraper des pièces. Cependant, vous recevrez un objet spécial qui vous permettra peut-être de reprendre l'avantage !
- Si un adversaire se tient sur le couvercle de la poubelle quand vous êtes prisonnier, utilisez le Super Saut pour l'éjecter et vous enfuir.
- Vous recevrez un objet de façon aléatoire quand vous sautez ou êtes jeté dans la poubelle.
- Il y a quatre types d'objets dans la poubelle. L'un d'entre eux est un oeuf qui contient trois objets. Vous ne pouvez jamais savoir ce que vous allez obtenir, mais n'oubliez pas la poubelle dans votre stratégie.

Oeufs Objets

Pièces
Si vous avez de la chance, l'oeuf contiendra une pièce.

Coeur
Si vous ramassez un coeur, vous deviendrez Super Mario !

Starman (étoile)
Vous deviendrez temporairement invincible si l'oeuf contient un Starman (étoile).

Bloc POW
Lancez le Bloc POW pour sonner tous les ennemis et réduire les joueurs adverses.

Carapace Koopa
Cette carapace endommagera toute cible qu'elle touche. Lancez-la ou mettez un coup de pied dedans pour l'envoyer glisser.

Arêtes de poisson
Inutile. Jetez donc ça.

Jouer en Mode Classic

1 Un joueur

Insérez une cartouche **Super Mario Advance** dans votre Game Boy Advance et allumez-le. Choisissez SINGLE PLAYER (un joueur) sur l'**écran Titre** et appuyez sur START pour accéder à l'**écran de Sélection de Jeu**. Sélectionnez MARIO BROS. et appuyez sur A ou START pour confirmer votre choix.

Percutez les ennemis par en dessous pour les renverser. Une fois retournés, dégagez-les de l'écran et de la partie. Triomphez de tous les ennemis pour passer un niveau.

2 Parties de deux à quatre joueurs

Joueur 1 (le joueur avec une petite fiche violette connectée à sa console).

Insérez la cartouche **Super Mario Advance** dans la console Game Boy Advance et allumez-la. Pressez START sur l'**écran Titre** pour accéder à l'**écran de Sélection de Jeu**. Sélectionnez CLASSIC et appuyez sur A ou START pour confirmer votre choix. Un Mario de couleur différente apparaîtra pour chaque joueur. Appuyez sur START pour commencer la partie.

Autres joueurs

Allumez toutes les consoles et choisissez MULTIPLAYER (Multijoueur) sur l'**écran Titre**. Quand le Joueur 1 appuye sur START, un Mario de couleur différente apparaîtra sur l'écran de chaque joueur. N'importe quel joueur peut appuyer sur START pour commencer la partie.

Ce mode nécessite plusieurs cartouches. En jouant à deux joueurs ou plus, vous aurez besoin d'une cartouche par joueur.

Lors d'une partie à plusieurs joueurs, la coopération est importante pour finir les niveaux.

Trucs

1 Super Mario Bros. 2

Jarres et Plates-Formes

Certaines jarres vous mèneront dans des salles speciales avec des plates-formes tournantes. Lorsque vous en trouvez une, récupérez tous les objets spéciaux dans la salle et servez-vous des plates-formes pour quitter les lieux.

Marquer beaucoup de points

- Dans une zone avec 5 ennemis ou plus, utilisez un Bloc POW pour tous les vaincre et obtenir un Champignon Plus.
- Si vous pouvez éliminer plusieurs ennemis avec un seul légume, vous gagnerez plein de points
- Lorsque vous sortez un légume géant, essayez d'abattre un maximum d'ennemis avec un tir.
- Essayez d'utiliser plusieurs combinaisons d'objets pour attaquer vos ennemis.

Encore plus de trucs et astuces

- Utilisez des bombes pour faire exploser certains pans de mur pour trouver des bonus cachés. (Récupérer des champignons peut être également utile).
- Jetez les gros ennemis à terre pour obtenir un coeur. Vous pouvez faire ça indéfiniment au même ennemi.
- Si vous pouvez assommer deux ennemis ou plus en lançant un objet ou une autre créature, vous aurez un coeur.

2 Mario Bros.

Vaincre des ennemis

Les adversaires sauteront dans différentes directions, selon l'angle de votre attaque sous leurs pieds.

- Percutez un ennemi sous lui bien à la verticale pour l'envoyer droit dans les airs.
- Frappez le sol devant une créature pour la faire sauter en arrière.
- Frappez le sol derrière une créature pour la faire sauter en avant.

En mode CLASSIC, vous pouvez gagner beaucoup de points en frappant plusieurs ennemis en même temps.

Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... Un par joueur

Cartouches / Jeu Multi-Cartouches ..... Une par joueur
Jeu Une Cartouche ..... Une cartouche

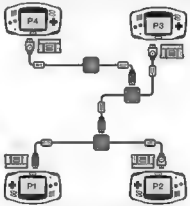
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... 2 joueurs: 1 câble
..... 3 joueurs: 2 câbles
..... 4 joueurs: 3 câbles

Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1.*



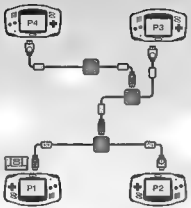
Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu Une Cartouche

1. *Assurez que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*



Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problemes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Avance Game Link.*
- *Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du Joueur 1 (Jeu Une Cartouche).*

Contenido

Super Mario Bros. 2

La historia de Subcon 84
Mandos 85
Cómo iniciar el juego 86
Reglas del juego 87
Movimientos 88
Objetos 90
Adversarios 91
Jugar para ganar 93

Mario Bros.

Selección de juego 94
Cómo iniciar el modo Battle 95
Cómo jugar en el modo Battle 97
Adversarios 98
El modo Battle de dos jugadores y el cubo de la basura 99
Cómo jugar en el modo Classic 100
Sugerencias 101
Juego Multicartucho, Juego con un cartucho 102

La historia de Subcon

Una noche, Mario tuvo un extraño sueño. Soñó que subía por una interminable escalera que le conducía a una puerta cerrada. Cuando llegó al final de la escalera y abrió la puerta, se encontró contemplando un mundo que nunca había visto antes y que se extendía hasta el horizonte. Entonces oyó una voz que decía: "Esto es Subcon, el país de los sueños. El sapo malvado, Wart, ha empleado sus poderes mágicos para imponer un maleficio a este país. Por favor, derrota a Wart y libéranos de su sortilegio. Ah, y recuerda que Wart detesta las verduras. ¡Date prisa! ¡Necesitamos tu ayuda!". Y entonces, un rayo iluminó de pronto el cielo, y Mario se despertó tumbado en el suelo. ¡Se había caído de la cama!

Unos días más tarde, Mario y sus amigos fueron de excursión a una montaña cercana con la intención de merendar al aire libre. Cuando llegaron al lugar donde habían decidido merendar, echaron un vistazo y encontraron una pequeña cueva. Cuando entraron en la cueva, se sorprendieron al descubrir ante sus ojos el país que Mario había visto en su sueño.

Mandos

Botones START + SELECT + A + B

Pulsa estos botones al mismo tiempo para reiniciar el juego.

Botones SELECT + L

Pulsa SELECT y L al mismo tiempo para cancelar el **Modo de suspensión**.

Botones SELECT + R

Pulsa SELECT y R al mismo tiempo para apagar la pantalla de cristal líquido y activar el **Modo de suspensión** que ahorra energía.

Puedes activar el Modo de suspensión en cualquier momento, aunque esto no evitará que el juego deje de funcionar si se agota la carga de las pilas.

Cómo iniciar el juego

1 Super Mario Bros. 2

Pantalla Selección de Juego

Introduce el cartucho de SUPER MARIO ADVANCE™ en tu Game Boy Advance™ y enciéndela.

En la pantalla en la que aparece el título, selecciona SINGLE PLAYER (Un jugador) y pulsa el Botón A o START para pasar a la **pantalla Selección de Juego**. Selecciona SUPER MARIO BROS. 2 en la **pantalla Selección de Juego**.

SUPER MARIO BROS. 2 es un juego para un solo jugador. No se puede utilizar con el cable Game Link de Game Boy Advance™.

2 Cómo seleccionar un file (SELECT A FILE)

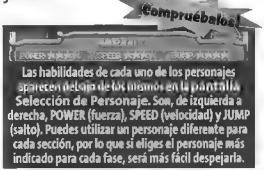
Pantalla Selección de Archivo

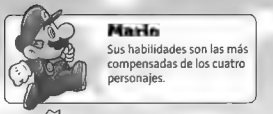
- Para empezar, selecciona uno de los tres files (archivos) en la **pantalla Selección de Archivo**.
- Si hay niveles despejados anteriormente que se guardaron, podrás utilizar ← o → en el Panel de Control ✚ para seleccionar un nivel.
- Si quieres borrar un archivo de juego, selecciona ERASE (Eliminar) y a continuación, elige el archivo que deseas eliminar.

Para eliminar TODOS los archivos al mismo tiempo, mantén pulsados simultáneamente SELECT, START y los Botones L, R, A y B cuando enciendas la consola. Mantén pulsados todos estos botones durante cinco segundos. ¡Pero ten cuidado! No podrás recuperar los datos de los juegos borrados.

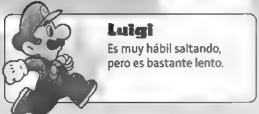
3 Cómo seleccionar un personaje

Puedes elegir uno de los cuatro personajes disponibles. Sus habilidades son diferentes, por lo que debes elegir el más conveniente.

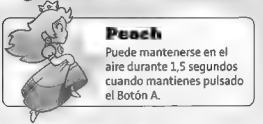




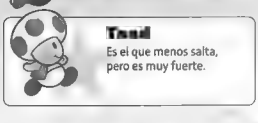
Mario
Sus habilidades son las más compensadas de los cuatro personajes.



Luigi
Es muy hábil saltando, pero es bastante lento.



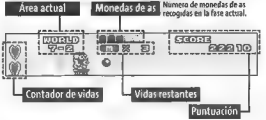
Peach
Puede mantenerse en el aire durante 1,5 segundos cuando mantienes pulsado el Botón A.



Toad
Es el que menos salta, pero es muy fuerte.

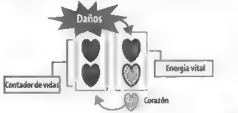
Reglas del juego

1 Visualización de la pantalla de juego



2 El contador de vidas y la energía vital

En SUPER MARIO BROS. 2 puedes acumular y perder energía vital, además de incrementar la capacidad de tu energía vital. Al comienzo del juego, tu contador de vidas, que aparece como un corazón o una serie de corazones, tiene una capacidad máxima de dos, pero sólo está medio lleno. Durante el juego, tu contador de vidas puede aumentar hasta un máximo de cinco corazones. Cuando recibas golpes, tu energía vital se reducirá un corazón a la vez, pero el máximo de tu contador de vidas no disminuirá.



Cuando tu energía vital quede reducida a uno, tus dimensiones se reducirán al tamaño normal.

3 Obstáculos

En el juego te encontrarás con agujeros y cascadas. Si caes en cualquiera de estos obstáculos, tu energía vital se reducirá a cero. Ten cuidado cuando te muevas alrededor de estos obstáculos o saltes sobre ellos.

4 Cómo guardar el juego

Cuando desees guardar lo que llevas jugado y continuar, o guardar y salir, pulsa START en cualquier momento del juego para mostrar el **menú Pausa**. Elige CONTINUE (Continuar), SAVE AND CONTINUE (Guardar y continuar) o SAVE AND QUIT (Guardar y salir) y confirma tu selección con el Botón A.

5 Juego finalizado

Al comienzo del juego tendrás cinco vidas. Cuando pierdas las cinco vidas, se terminará el juego. Aparecerá entonces el **menú Pausa** y podrás elegir una de las tres opciones disponibles para guardar el juego.

Si eliges SAVE AND QUIT cuando finalice el juego, la siguiente vez que juegues empezarás al principio del mundo en el que guardaste el juego.

Si eliges TRY AGAIN (Intentar de nuevo) en el menú Pausa, volverás a empezar en el área actual desde el principio.

Movimientos

1 Mandos básicos

Saltos de pie

Pulsa el Botón A mientras estás inmóvil de pie para saltar desde esa posición. No podrás saltar a gran altura de esta manera.

Super Saltos

Si mantienes pulsado ✦, tu personaje empezará a destellar. Si saltas mientras destella, podrás saltar 1,5 veces más alto de lo que es posible normalmente.

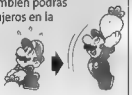
Saltos en carrera

Pulsa el Botón A mientras mantienes pulsado ✦ o ✦ para realizar un salto en carrera. De esta manera puedes saltar más alto que con un salto de pie, por lo que será más fácil evitar los ataques de los adversarios.

2 Prueba a sujetar cosas

Arrancar la hierba

Sitúate sobre las zonas de hierba que crecen aquí y allá y pulsa el Botón B para arrancarlas de la tierra. También podrás cavar agujeros en la arena del desierto.



Llevar contigo una mata de setas

Sitúate encima de una mata de setas y pulsa el Botón B para levantarla encima de tu cabeza.

Arrojar matas de setas y bombas

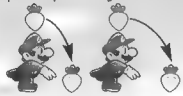
Pulsa el Botón B para arrojar matas de setas y bombas a tus pies. Pulsa el Botón B y ✦ o ✦ para arrojarlos en esa dirección.

Preparados, listos, ¡a correr!

Pulsa el Botón B o el Botón R mientras mantienes pulsado ✦ o ✦ para correr.

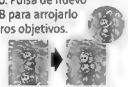
Arrojar todos los demás objetos

Pulsa el Botón B para lanzar a corta distancia verduras y otros objetos que no sean bombas y setas. Pulsa ✦ o ✦ y el Botón B para arrojarlos a larga distancia.



Utilizar adversarios para atacar a enemigos

Pulsa el Botón B cuando estés de pie sobre un adversario para levantarlo. Pulsa de nuevo el Botón B para arrojarlo contra otros objetivos.



3 Más técnicas

Evitar con éxito a los adversarios

Pulsa ✦ para agacharte y esquivar golpes de adversarios voladores. También puedes evitar adversarios mientras saltas con ✦ o ✦. Sincroniza y controla tus movimientos para esquivar los golpes de los enemigos o aterrizar encima de ellos.

Trepar a parras y cadenas

Utiliza ✦ para sujetar y subir por cadenas y parras. También puedes agarrarte a ellas en pleno salto. Puedes dejarte caer encima de adversarios desde las parras y arrojarlos al suelo

Abrir puertas y trepar a vasijas

Para abrir puertas y pasar a través de las mismas, pulsa ✦. Algunas puertas estarán cerradas y necesitarás llaves para abrirlas. Para meterte en una vasija, salta encima de ella y pulsa ✦.

Utilizar bombas para derribar paredes

Paredes de ladrillos te cierran el paso en algunas torres y cuevas. Utiliza bombas para demolerlas y despejar el camino. Algunas de estas paredes también contienen objetos ocultos.

Objetos

1 Verduras y otros objetos

Verduras
¡Zanahorias, rábanos y mucho más! Arráncalas y arrójalas a tus adversarios.

Rábanos de corazón
Recoge una de estas verduras útiles para restaurar un corazón en tu contador de vidas.

Verduras gigantescas
Estas hortalizas monstruosas te permiten eliminar a varios adversarios de un golpe. Pero son tan grandes que te llevará algún tiempo arrancarlas.

Verduras pequeñas
Estas verduras jóvenes no parecen gran cosa pero, de cualquier manera, prueba a lanzarlas

Bloques POW
Arrójalos al suelo para dejar fuera de combate a todos los adversarios que aparezcan en la pantalla.

Mata de setas
Utilízalas como peldaños para llegar a lugares elevados, o arrójalas a los adversarios

Bombas
Empezarán a destellar cuando las recojas, y explotarán unos segundos más tarde.

Monedas
Recoge monedas para la máquina tragaperras. Una moneda te dará un juego.

Monedas de as
Hay cinco monedas de as por área. Reúne las cinco para obtener una clasificación de 100 % despejado.

Setas
Podrán aparecer cuando entres en una distorsión temporal que te traslade al Subespacio. Recógelas para añadir más corazones a tu contador de vidas.

Setas individuales
Asegúrate de recoger las valiosas setas individuales cuando aparezcan. Te proporcionarán vidas adicionales.

Corazones
Los corazones aparecen cuando recoges un rábano de corazón o aniquilas a varios adversarios Recógelos para recuperar energía vital.

Conchas
Arrójalas al suelo y se deslizarán, dejando fuera de combate a todos los adversarios que encuentren en su camino. Los adversarios alcanzados por conchas siempre producen corazones.

Llaves
Necesitarás llaves para abrir puertas cerradas. Llevarlas contigo no te hará ir más despacio.

2 Objetos especiales

Pociones mágicas
Si recoges una poción mágica y la tiras al suelo, aparecerá una puerta que da acceso al Subespacio. Pulsa ↑ para pasar por la puerta. En el Subespacio, la hierba que arranques a veces producirá monedas y, dependiendo del lugar donde abras la puerta, también podrán aparecer setas individuales (1 UP).

Parada del tiempo
Cuando recojas tu quinta verdura, el tiempo se podrá parar momentáneamente y tus adversarios permanecerán inmóviles. Pero ten cuidado: si chocas contra ellos, te causarán daños.

Cerezas
Cuando consigas cinco cerezas en un nivel, aparecerá un Brujo. Da caza al Brujo para convertirte en un ser invencible durante un breve periodo de tiempo.

Adversarios

Shy Guys rojos
Si derribas un gigantesco Shy Guy rojo, aparecerá un corazón que podrás recoger. También hay Shy Guys de colores diferentes.

Snifits grises
Los Snifits grises disparan balas de pesadillas desde sus bocas. También debes permanecer atento a los Snifits rojos y azules.

Beezos rojos
Los Beezos son odiosos enemigos voladores Estudia sus trayectorias de vuelo para evitar que te golpeen.

Flurry
Tienes que darte prisa para esquivar los golpes de estos monstruos de nieve que patinan sobre el hielo.

Pidgits
Estos cuervos incapacitados para volar son portadores de pesadillas. Planean por el cielo en alfombras mágicas proporcionadas por Wart.

Sparks
Encontrarás Sparks girando alrededor de bloques y peldaños. Lo mejor es utilizar bloques POW para extinguir su poder.

Phantos
Los Phantos se despiertan cuando coges la llave que están guardando. Ten cuidado: los Phantos te perseguirán de una pantalla a otra.

Trouters
Los Trouters viven en las aguas del país de los sueños. Intentarán obstaculizar tu camino cerca de ríos y cascadas.

Tweeters
Los Tweeters vagan de un lugar a otro con los jefes. No son amigos tuyos, por lo que debes deshacerte de ellos con rapidez.

Autobombas
Estos cañones sobre ruedas pueden ser muy útiles. Róbalos y úsalos para cruzar zonas con suelos cubiertos de pinchos.

Ostros
No tienes nada que temer si consigues separar los Ostros de sus jinetes. Ten cuidado con su extraordinaria velocidad. Si los dejas fuera de combate, aparecerán corazones.

Cobrats
Encontrarás Cobrats escondidas en tinajas. Cuando te acerques, estas pequeñas y molestas serpientes saldrán de pronto para atacar. Piénsalo dos veces antes de saltar al interior de tinajas.

Pokeys
Estas criaturas pueden resultar de lo más desagradable. Los encontrarás en zonas desérticas.

Hoopsters
Encontrarás Hoopsters colgados de parras y cuerdas. Son muy veloces, por lo que debes moverte con rapidez.

Albatosses
Los Albatosses eran residentes normales del Subespacio hasta que Wart les ordenó que llevasen consigo Bob-ombs.

Pansters
Estas fogosas flores son realmente impetuosas. Estarás a salvo si puedes evitar sus bolas de fuego.

Porcupos
Estas fastidiosas criaturas están cubiertas de púas, por lo que no conviene saltar encima de ellas.

Birdo
Ten cuidado con el ataque especial de huevos de Birdo. La mejor manera de enfrentarse a Birdo es coger los huevos y lanzárselos.

Tryclyde
Tryclyde, que en su tiempo fue un intruso, fue reclutado por Wart debido a su malvada astucia y su poderoso ataque.

Fry Guy
Wart dio vida a este diabólico ser llameante. Si se enfada, te atacará lanzando bolas de fuego.

Mouser
Mouser destruye los sueños agradables con sus bombas de pesadillas. Es un ser muy vanidoso y no se considera un simple ratón.

Clawgrip
Clawgrip crecerá repentinamente mientras corretea de un lugar a otro. Ten cuidado: le encanta arrojar piedras y tiene buena puntería.

Wart
Wart es el pendenciero más incontrolable de todo el país de los sueños. Utiliza la Máquina de los Sueños para crear innumerables monstruos.

Jugar para ganar

1 Siete mundos, veinte zonas

El juego incluye siete mundos: seis con tres zonas cada uno y uno con dos zonas, en total veinte zonas que debes explorar. Hay puertas entre cada zona y necesitas la bola de cristal para abrir cada puerta. A veces, Birdo tiene en su poder la bola de cristal, por lo que debes derrotarlo para conseguirla.

Al final de cada zona, te encontrarás con un minijefe, y al final de cada mundo te enfrentarás a un jefe. Tendrás que derrotarlos para llegar al final, donde pondrás a prueba tu destreza luchando contra el más infame de todos los personajes: Wart.

2 Bonus Chance

Después de despejar cada zona, tendrás la oportunidad de obtener vidas adicionales en la máquina tragaperras. El número de monedas que recojas en cada zona completada determinará el número de veces que puedes jugar. Para ganar, tienes que hacer coincidir las imágenes que aparecen en la máquina tragaperras.

En primer lugar, debes decidir cuántas monedas quieres apostar.

Apostar todas las monedas

Apostar una moneda

Reducir la apuesta en una moneda

Aumentar la apuesta en una moneda

1 Cereza		1-UP
2 Cerezas		2-UP
3 Cerezas		3-UP
3 Sietes	7 7 7	5-UP
Tres de cualquier otra imagen		2-UP

Apuesta x Valor de la imagen = Número de vidas de bonificación (UP)

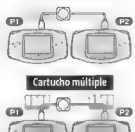
Selección de juego

Antes de comenzar

Hasta cuatro personas pueden jugar con MARIO BROS. CLASSIC; dos, tres o cuatro pueden enfrentarse en MARIO BROS. BATTLE. Asegúrate de que tienes el número correcto de cartuchos de juego y de cables (consulta el capítulo "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho").

Mario Bros. Battle

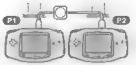
Para jugar a MARIO BROS. BATTLE, necesitas el número correcto de cables Game Link de Game Boy Advance y un cartucho de juego o un cartucho de juego para cada jugador.



Mario Bros. Classic

Si estás jugando a MARIO BROS. CLASSIC tú solo, únicamente necesitas un cartucho de juego

Si estás jugando a MARIO BROS. CLASSIC con dos o más personas, necesitarás el número correcto de cables Game Link de Game Boy Advance y un cartucho de juego para cada jugador.



(P1 = jugador 1 / P2 = jugador 2 / P3 = jugador 3 / P4 = jugador 4)

Si estás jugando con varios cartuchos de juego, no habrá ningún tiempo de carga.

El juego es idéntico con el cartucho individual y el cartucho múltiple de MARIO BROS. BATTLE.

Cómo iniciar el modo Battle

1 Configuración de cartucho individual

JUGADOR 1 (EL JUGADOR QUE TIENE EL CARTUCHO DE JUEGO)

Introduce el cartucho de juego SUPER MARIO ADVANCE en tu consola Game Boy Advance y enciéndela. En la **pantalla del título**, selecciona MULTIPLAYER y pulsa START. La consola verificará seguidamente las conexiones de los cables. A continuación, pulsa START cuando lo solicite el juego en la pantalla (PRESS START).

Después, selecciona el LEVEL (nivel) del juego y ajusta las opciones de FIREBALL (bola de fuego) y de HANDICAP (ventaja). Utiliza ↑ o ↓ para seleccionar una opción de menú y ← o → para configurar la opción. El jugador 1 debe pulsar seguidamente el Botón A para enviar los datos de configuración del juego a los cartuchos de juego de los otros jugadores.

OTROS JUGADORES

Mientras la consola del jugador 1 está verificando las conexiones de los cables, en todas las demás consolas conectadas aparecerá el logotipo de GAME BOY.

Cuando el jugador 1 pulse START, en todas las demás consolas aparecerá intermitentemente un logotipo de NINTENDO. Este logotipo indica que se están cargando los datos del juego.

El Mario mostrado en cada pantalla del juego durante la carga de los datos aparecerá en el color correspondiente a cada jugador en el juego.

Si aparece ERROR!, apaga todas las consolas, comprueba las conexiones de los cables y empieza a configurar el juego de nuevo.

Mario aparecerá corriendo de un lado a otro de las pantallas mientras se están cargando los datos del juego. El proceso de carga concluye cuando Mario llega al lado derecho de las pantallas.

Cuando juegues con cables Game Link de Game Boy Advance, deberás apagar todas las consolas antes de conectar los cables. Para obtener más información sobre la manera de conectar los cables Game Link de Game Boy Advance, consulta "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho".

2 Configuración de cartucho múltiple

Jugador 1 (El jugador con el pequeño conector de color morado conectado a su consola)

Introduce el cartucho de juego Super Mario Advance en la consola Game Boy Advance y enciéndela. En la **pantalla del título**, selecciona MULTIPLAYER y, a continuación, pulsa START. En la **pantalla Selección de Juego**, elige MARIO BROS. y vuelve a pulsar START. Después, elige BATTLE, selecciona el LEVEL (nivel) del juego y ajusta las opciones de FIREBALL (bola de fuego) y de HANDICAP (ventaja). Utiliza ↑ o ↓ para seleccionar una opción de menú y ← o → para configurar la opción.

Una vez configurado el juego, el jugador 1 deberá pulsar el Botón A para mostrar la **pantalla del título Mario Bros. Battle** en todos los sistemas conectados. Aparecerá un Mario de color diferente para cada jugador. (Jugador 1: rojo. Jugador 2: verde. Jugador 3: amarillo. Jugador 4: azul.)

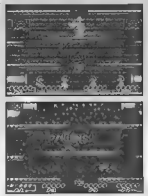
Otros jugadores

Después de encender las consolas, elige MULTIPLAYER en la **pantalla del título**. Cada consola comprobará las conexiones de los cables y pedirá a cada jugador que espere mientras el jugador 1 configura el juego. Cuando el jugador termine de configurar el juego, aparecerá la **pantalla de título Mario Bros. Battle** junto con un Mario de color diferente para cada jugador. Pulsa START para iniciar el juego.

El Mario de cada jugador aparecerá debajo del logotipo del título, y cada uno será de un color diferente, para que los jugadores sepan cuál van a controlar.

Cuando juegues en el **modo de cartucho múltiple**, asegúrate de que todas las consolas están apagadas antes de conectar el cable o los cables Game Link. Consulta capítulo "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho" para obtener más detalles.

1 Para ganar



¡Coge las monedas!

- El primer jugador que reúne cinco monedas gana.
- Por cada adversario derrotado, saldrá una moneda de una de las tuberías que aparecen en la parte superior de la pantalla del juego.

Y al final sólo quedó uno

- Si todos los jugadores, menos uno, quedan eliminados, el jugador que queda será el ganador.

2 Movimientos de Mario

- Si golpeas a tus rivales desde abajo, quedarán aturdidos y serán incapaces de moverse durante unos segundos.
- Si quedas aturdido, pulsa repetidamente el Botón A para volver al estado normal
- Si saltas encima de un Mario rival, pulsa el Botón B para levantarlo. Vuelve a pulsar el Botón B para lanzarlo contra adversarios o incluso al cubo de la basura.
- Si te levanta otro jugador, pulsa repetidamente ← → para escapar.
- Puedes saltar y golpear el fondo del bloque POW para aturdir a todos tus rivales a la vez.
- Puedes recoger y llevar contigo los bloques POW saltando encima de ellos y pulsando el Botón B.
- Para tumbar a los adversarios, salta y golpea el suelo debajo de ellos. Cuando estén tumbados boca arriba, sácalos a patadas de la pantalla para deshacerte de ellos.

3 Estado de Mario

Todos empiezan el juego con Super Mario. Cuando Super Mario sufre lesiones, se convierte en Mario. Si Mario recibe daños, queda eliminado del juego.

1 Alimañas de las tuberías

Bicharracos con púas
Tumba los bichos con púas y sácalos a patadas de la pantalla. Pero ten cuidado: se levantarán en unos segundos y serán más rápidos que antes.

Moscones luchadores
Los moscones luchadores sólo se pueden aturdir cuando se posan en el suelo. Una buena sincronización es esencial para deshacerse de estas criaturas voladoras.

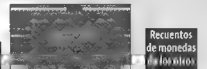
Cangrejos
Estos crustáceos son bastante resistentes, y por ello tienes que golpearlos dos veces para aturdirlos. Además, son mucho más rápidos que los bicharracos con púas.

Bolas de fuego
Si tu sincronización es correcta, podrás golpear el suelo debajo de estas bolas justo cuando aterricen para dejarlas fuera de juego.

Congelador
Si no dejas fuera de combate a esta criatura, congelará los suelos y te irás patinando muy lejos.

2 Estadísticas en la pantalla del juego

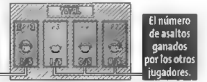
El número de monedas acumuladas por cada jugador aparece durante el juego.



Si pulsas START durante el juego y eliges TRY AGAIN, el juego comenzará de nuevo desde el primer asalto.

Después de cada asalto aparecerá YOU WIN (Tú ganas) o YOU LOSE (Tú pierdes).

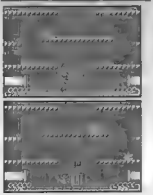
El número total de victorias de cada jugador aparece entre los asaltos.



- El primer jugador que gana cinco asaltos gana el juego.
- Pulsa START en esta pantalla para iniciar la siguiente batalla.

El modo Battle de dos jugadores y el cubo de la basura

Cuando jueguen dos jugadores (TWO PLAYER VS.), el cubo de la basura aparecerá en el juego.



SI LO USAS CORRECTAMENTE, A VECES PODRÁS RESULTAR VICTORIOSO.

- Si levantas a tu adversario y lo llevas hasta el cubo de la basura, se abrirá la tapa y podrás arrojarlo al interior del cubo. La tapa se cerrará automáticamente y el contrincante permanecerá fuera de combate durante algún tiempo.
- Si te meten en el cubo de la basura, tendrás que esperar unos segundos hasta que se vuelva a abrir la tapa. Cuando se abra, salta fuera y vuelve a incorporarte al juego.
- Si quedas atrapado en el cubo de la basura, tus rivales tendrán la oportunidad de recoger algunas monedas, pero tú recibirás un objeto especial que podrá ayudarte a cambiar por completo la situación.
- Si tu oponente está de pie encima del cubo de la basura mientras tú estás atrapado en el interior, utiliza el Super Salto para tirarlo al suelo y así poder huir.
- Recibirás un objeto aleatorio cuando saltes dentro del cubo de la basura o te lancen a su interior.
- En el cubo de la basura hay cuatro objetos. Uno de ellos es un huevo, que contiene uno de tres objetos adicionales. No puedes saber lo que obtendrás, pero no te olvides del cubo de la basura cuando planifiques tu estrategia de juego.

Huevo Objetos

Moneda
Si tienes suerte, el huevo contendrá una moneda.

Corazón
¡Si consigues un corazón, te convertirás en Super Mario!

Brujo
Si el huevo contiene un Brujo, serás invencible durante algún tiempo.

Bloque POW
Arroja el bloque POW al suelo para aturdir a todos los adversarios que aparecen en la pantalla y reducir el tamaño de los jugadores rivales.

Concha Koopa
Este caparazón causará daños a cualquier cosa que golpee. Tienes que arrojarlo o darle patadas para alejarlo.

Espina de pescado
No vale para nada. Tírala.

Cómo jugar en el modo Classic

1 Un jugador

Introduce el cartucho de juego **Super Mario Advance** en tu consola Game Boy Advance y enciéndela. Selecciona SINGLE PLAYER en la **pantalla del título** y pulsa START para pasar a la **pantalla Selección de Juego**. Selecciona MARIO BROS. y, a continuación, pulsa el Botón A o START para confirmar tu selección.

Golpea a tus adversarios desde abajo para tumbarlos. Cuando estén en el suelo, sácalos a patadas de la pantalla para eliminarlos del juego. Derrota a todos los adversarios para despejar ese nivel.

2 Jugar con entre dos y cuatro jugadores

Jugador 1 (el jugador con el pequeño conector de color violeta conectado a su consola)

Introduce el cartucho de juego **Super Mario Advance** en la consola Game Boy Advance y enciéndela. Pulsa START en la **pantalla del título** para pasar a la **pantalla Selección de Juego**. Selecciona CLASSIC y, a continuación, pulsa el Botón A o START para confirmar la selección. Aparecerá un Mario de color diferente para cada jugador. Pulsa START para iniciar el juego.

Otros jugadores

Apaga todas las consolas y selecciona MULTIPLAYER en la **pantalla del título**. Cuando el jugador 1 pulse START, aparecerá un Mario de color diferente en la pantalla de cada uno de los jugadores. Cualquier jugador puede pulsar START para iniciar el juego.

Este juego necesita varios cartuchos de juego. Cuando juegues con dos o más jugadores, necesitarás un cartucho de juego por jugador.

Cuando se juega con dos o más jugadores, es importante colaborar a la hora de despejar las distintas fases.

Sugerencias

1 Super Mario Bros. 2

Vasijas y plataformas

Algunas vasijas dan acceso a habitaciones especiales con plataformas giratorias. Cuando encuentres una, recoge todos los objetos especiales que haya en la habitación y después móntate en la plataforma para salir.

Conseguir buenas puntuaciones

- En una zona con cinco o más adversarios, utiliza un bloque POW para derrotarlos y conseguir una seta individual (1 UP).
- Si eres capaz de eliminar a varios adversarios con una verdura, conseguirás muchos puntos.
- Cuando arranques una verdura gigantesca, intenta eliminar el máximo número posible de adversarios para obtener una buena puntuación.
- Prueba a utilizar diferentes combinaciones de objetos para atacar a tus adversarios.

Más trucos y consejos

- Prueba a utilizar bombas para derribar paredes y descubrir objetos ocultos. (También puede resultarte útil arrancar setas.)
- Tumba a los adversarios de gran tamaño para conseguir un corazón. Puedes hacerlo una y otra vez con el mismo adversario.
- Si puedes dejar fuera de combate a dos o más adversarios arrojando un objeto o un enemigo, conseguirás un corazón.

2 Mario Bros.

Para derrotar a los adversarios

Los adversarios saltarán en distintas direcciones, dependiendo de dónde golpees el suelo debajo de ellos.

- Golpea a un adversario directamente desde abajo para lanzarlo al aire.
- Golpea el suelo delante de un adversario para lanzarlo hacia atrás.
- Golpea el suelo detrás de un adversario para lanzarlo hacia adelante.

En el modo CLASSIC, puedes conseguir muchos puntos golpeando a varios oponentes a la vez.

Juego Multicartucho, Juego con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

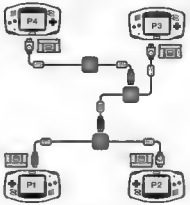
Sistemas Game Boy Advance: ..... *Uno por jugador*
Cartuchos – Multicartucho:..... *Uno por jugador*
– Juego con un cartucho: .....*Un cartucho*
Cables Game Link para Game Boy Advance: ..... *Dos jugadores: Un cable*
.....*Tres jugadores: Dos cables*
..... *Cuatro jugadores: Tres cables*

Instrucciones para conexión

Juego Multicartucho:

1. *Compruebe que los interruptores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras cartucho.*
2. *Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector externo de extensión (EXT) de cada sistema de juego.*
3. *Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada sistema de juego.*
4. *Siga las instrucciones de Juego Multicartucho.*

- *Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.*
- *El jugador que enchufe un conector pequeño de color morado en Game Boy Advance será el jugador nº 1.*



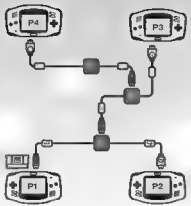
Game Boy Advance y
cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande gris.)

Juego con un cartucho:

1. *Compruebe que los conmutadores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura cartucho del jugador nº 1.*
2. *Conecte los cables Game Link.*
3. *Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en el sistema de juego del jugador nº 1 y el grande de color gris en los demás sistemas de juego, inserte los cables Game Link en los conectores de extensión externos (EXT).*
4. *Apague todos los conmutadores de alimentación del sistema.*
5. *Ahora siga las instrucciones de Juego con un cartucho*

- *Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.*



Game Boy Advance y
cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado y el cartucho va en el sistema de juego del jugador nº 1).

Resolución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance*
- *Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en algún sistema de juego.*
- *Cuando se retira algún cable Game Link durante la transferencia de datos.*
- *Cuando están conectados más de cuatro sistemas de juego Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a algún sistema de juego.*
- *Cuando se inserta un cartucho en un sistema que no sea Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho).*

Indice

Super Mario Bros. 2

La storia di Subcon 104
Comandi 105
Inizio del gioco 106
Regole del gioco 107
Mosse 108
Strumenti 110
Nemici 111
Giocare per vincere 113

Mario Bros.

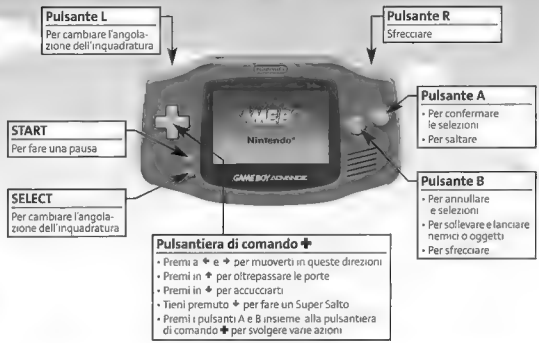
Selezione del gioco 114
Inizio della modalità Battle 115
Gioco con la modalità Battle 117
Nemici 118
La modalità Battle per due giocatori e il Secchio dei Rifiuti 119
Gioco con la modalità Classica 120
Consigli 121
Gioco con più cassette e con una sola cassetta 122

La storia di Subcon

Una notte, Mario fece un sogno molto curioso. Sognò di salire delle lunghissime scale che finivano davanti ad una porta chiusa; quando raggiunse ed aprì la porta, si trovò davanti un mondo che non aveva mai visto prima e che si estendeva a perdita d'occhio. Ad un tratto sentì una voce: "Questa è Subcon, la terra dei sogni. Quel rospo cattivo di Wart ha usato la sua magia per gettare un incantesimo sulla nostra terra. Sconfiggi Wart e liberaci dal suo incantesimo. Ah... ricordati che Wart odia la verdura! Fai presto, abbiamo bisogno del tuo aiuto!" E poi un fulmine improvviso squarciò il cielo e Mario si svegliò ritrovandosi sul pavimento: era caduto dal letto!

Qualche giorno dopo, Mario e i suoi amici se ne andarono a fare un picnic in montagna. Quando raggiunsero il posto più adatto si guardarono attorno e trovarono una piccola grotta. Vi entrarono e, con grande sorpresa, videro davanti a sé la terra che Mario aveva sognato.

Comandi



START + SELECT + Pulsanti A + B

Premili contemporaneamente per resettare il gioco

SELECT + Pulsante L

Premi SELECT e L contemporaneamente per annullare la **modalità Sleep**.

SELECT + Pulsante R

Premi SELECT e R contemporaneamente per spegnere lo schermo a cristalli liquidi e attivare la **modalità Sleep** per il risparmio di energia

È possibile attivare la modalità Sleep in qualsiasi momento, ma il Game Boy Advance si spegnerà comunque quando le batterie sono esaurite.

Inizio del gioco

1 Super Mario Bros. 2

Inserisci la cassetta di gioco SUPER MARIO ADVANCE™ nel Game Boy Advance™ e sposta l'interruttore di accensione su ON.

Sullo **schermo del titolo**, seleziona SINGLE PLAYER (un giocatore) e premi il pulsante A o START per passare allo **schermo Seleziona gioco**. Da questo schermo seleziona SUPER MARIO BROS. 2.

SUPER MARIO BROS.2 è un gioco per un giocatore. Non può essere usato con il cavo Game Link per Game Boy Advance.

Schermo Seleziona Gioco

2 Seleziona un File (SELECT A FILE)

- Dallo **schermo Seleziona file**, seleziona uno dei tre file presenti per iniziare.
- Se sono già stati salvati dei livelli superati in precedenza, usa ✦ per selezionare un livello.
- Se vuoi cancellare un file di gioco, seleziona ERASE (cancella) e poi scegli il file che vuoi eliminare.

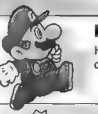
Schermo Seleziona File

Per cancellare TUTTI i file in una sola volta, tieni premuti contemporaneamente SELECT, START e i pulsanti L, R, A e B mentre sposti l'interruttore di accensione su ON. Tieni premuti tutti i pulsanti per cinque secondi. Attento: non sarà possibile recuperare i dati di gioco cancellati!

3 Seleziona un personaggio

Puoi scegliere tra quattro personaggi. Le loro abilità sono tutte diverse, quindi scegli quello che a te sembra più adatto.

Sullo schermo Seleziona personaggio, sotto le rispettive immagini dei personaggi saranno visualizzate le loro abilità. Queste sono, da sinistra a destra: POWER (forza), SPEED (velocità) e JUMP (salto). Puoi usare un personaggio diverso per ogni sezione, quindi se scegli il personaggio più adatto per ogni livello, vincere sarà ancora più facile.



Mario
Ha le abilità più equilibrate di tutti i personaggi.

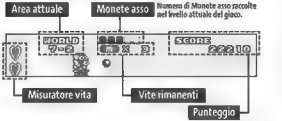
Luigi
È un asso nel salto, ma è piuttosto lento.

Peach
Può librarsi in aria per pochi secondi quando tieni premuto il pulsante A.

Toad
Una frana per il salto, ma ha una forza erculea.

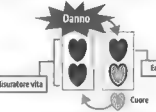
Regole del gioco

1 Visualizza lo schermo di gioco



2 Il Misuratore vita e l'Energia vitale

In SUPER MARIO BROS. 2 puoi accumulare e perdere energia vitale e aumentare la tua capacità di accumulo di energia vitale. All'inizio del gioco il Misuratore vita, visualizzato come uno o più cuori, ha una capacità massima di due, ma è pieno solo per metà. Durante il gioco, il tuo Misuratore vita può aumentare fino ad un massimo di cinque cuori. Tutte le volte che subisci un danno la tua energia vitale diminuirà di un cuore, ma la capacità massima del Misuratore vita rimarrà invariata.



Quando l'energia vitale è ridotta a 1, ti ridurrai alle dimensioni normali.

3 Ostacoli

Il gioco è pieno di fosse e cascate, se cadi in una di queste la tua energia vitale si azzererà. Fai attenzione mentre ti sposti o salti gli ostacoli.

4 Come salvare

Quando vuoi salvare il gioco e continuare a giocare, o salvare e smettere di giocare, premi START in qualsiasi momento per far apparire il **menu Pausa**. Scegli tra CONTINUE (continua), SAVE AND CONTINUE (salva e continua) e SAVE AND QUIT (salva e esci) e conferma la selezione con il pulsante A.

5 Fine del Gioco

All'inizio del gioco hai a disposizione cinque vite. Quando le hai consumate tutte il gioco finisce. Verrà visualizzato il **menu Pausa** e potrai scegliere tra tre opzioni di salvataggio.

Se scegli SAVE AND QUIT dopo che il gioco è finito, quando ricomincerai a giocare dovrai riprendere dall'inizio del mondo in cui hai salvato.

Se scegli TRY AGAIN (riprova) dal menu Pausa, ricomincerai dall'inizio dell'area in cui ti trovi.

Mosse

1 Comandi di base

Salto da fermo

Premi il pulsante A mentre sei fermo per saltare dal punto in cui ti trovi. In questo modo non potrai saltare molto in alto.

Salti Super

Se tieni premuto ↓ il tuo personaggio comincerà a lampeggiare. Se salti mentre lampeggi, potrai saltare molto più in alto del normale.

Salti con rincorsa

Premi il pulsante A mentre stai premendo ← o → per saltare correndo. Questo tipo di salto ti porterà più in alto di quello da fermo, sarà così più facile evitare gli attacchi dei nemici.

2 Cerca di afferrare gli oggetti

Strappa l'erba

Mettiti sopra le aree erbose che trovi qua e là e premi il pulsante B per strappare l'erba. Potrai anche scavare delle fosse nella morbida sabbia del deserto.

Trasportare un blocco fungo

Sali su un blocco fungo e premi il pulsante B per sollevarlo sopra la tua testa.

Lancia i blocchi fungo e le bombe

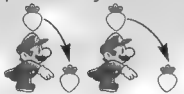
Premi il pulsante B per far cadere ai tuoi piedi i blocchi fungo e le bombe. Premi il pulsante B e ← o → per lanciarli nella rispettiva direzione.

Pronto, attento, scatta!

Premi il pulsante B o il pulsante R mentre premi ← o → per sfrecciare via.

Lancia tutti gli altri oggetti

Premi il pulsante B per lanciare a breve distanza gli ortaggi e tutti gli altri oggetti, ad eccezione dei blocchi fungo e delle bombe. Premi ← o → e il pulsante B per lanciarli a lunga distanza.



Usa i nemici per attaccare i nemici

Quando ti trovi sopra un nemico, premi il pulsante B per sollevarlo e premi nuovamente il pulsante B per lanciare il nemico su un obiettivo.

3 Altre tecniche

Evita i nemici

Premi ✦ per accucciarti e schivare i nemici volanti. Puoi evitare i nemici anche saltando con ← o →. Scegli il momento e il comando giusti per schivare gli attacchi o atterrare sui nemici.

Arrampicati sui tralci e le catene

Usa ✦ per afferrare e arrampicarti sulle catene o i tralci, lo puoi fare addirittura quando sei già a mezz'aria! Puoi così atterrare sui nemici aggrappati ai tralci e lanciarli lontano.

Apri le porte e entra nei vasi

Apri le porte e entra premendo ✦. Alcune porte sono chiuse, quindi avrai bisogno delle chiavi per aprirle. Per entrare nei vasi, salta su di essi e premi ✦.

Usa le bombe per distruggere i muri

Distruggi i muri che ti bloccano il passaggio dentro le caverne o nelle torri. Usa le bombe per distruggerli e farti strada. Alcuni di questi muri contengono oggetti nascosti.

Strumenti

1 Ortaggi e altro

Verdura
Carote, ravanelli e tanto altro ancora! Raccoglili e lanciali ai nemici

Ortaggi giganti
Questi mostri ti permetteranno di eliminare tanti nemici in un sol colpo. Ma sono così grossi che ci vuole un po' di tempo per raccoglierli.

Piccoli ortaggi
Questi piccoli ortaggi non sembrano molto efficaci, ma prova un po' a lanciarli e vedrai...

Blocchi fungo
Usali come scalini per raggiungere le cose che stanno in alto o lanciali contro i nemici.

Bombe
Quando le raccogli cominciano a lampeggiare e pochi secondi più tardi esplodono!

Monete asso
Ci sono cinque monete asso per ogni area. Raccogliile tutte per ottenere il 100 % del punteggio alla fine del livello.

Funghi
I funghi possono apparire quando entri nel Subspazio. Raccogliili per aggiungere altri cuori al tuo Misuratore vita.

Conchiglie
Lanciale e queste scivoleranno mettendo KO tutti i nemici che incontrano. I nemici colpiti dalle conchiglie ti faranno guadagnare dei cuori.

Cuori
I cuori appaiono quando raccogli un ravanello energetico o elimini più nemici in un sol colpo. Raccogliili per recuperare energia.

Ravanelli energetici
Raccogli uno di questi preziosi ravanelli e il tuo Misuratore vita aumenterà di un cuore.

Blocchi POW
Gettali a terra per mettere KO i nemici sullo schermo.

Monete
Raccogli le monete per la slot machine. Con una moneta puoi fare un solo tentativo.

Funghi 1-Up
Non lasciarti sfuggire i preziosi funghi 1-Up quando appaiono. Guadagnerai delle vite in più.

Chiavi
Avrai bisogno delle chiavi per aprire le porte chiuse. Non pesano, per cui portale con te senza paura di rallentare il passo!

2 Oggetti speciali

Pozioni magiche
Se raccogli una pozione magica e la getti a terra, si aprirà una porta per il Subspazio. Premi ↑ per oltrepassare questa porta. Nel Subspazio, l'erba che strappi a volte può produrre delle monete e, a seconda di dove apri la porta, possono apparire anche dei funghi 1-up.

Ferma il tempo
Quando raccogli il tuo quinto ortaggio, il tempo si fermerà momentaneamente e i tuoi nemici non potranno più muoversi. Ma attento. se ti scontri con loro subirai dei danni!

Ciliege
Quando in un livello ottieni cinque ciliege apparirà una stellina. Acciuffa la stellina e diventerai invincibile per un breve periodo di tempo.

Nemici

Tipi timidi rossi
Se fai cadere un tipo timido rosso gigante otterrai un cuore. Ci sono tipi timidi anche di colori diversi.

Napponi grigi
I napponi grigi sputano delle pallottole incubo. Tieni gli occhi bene aperti, ci sono anche napponi rossi e blu.

Api-jet rosse
Le api-jet sono nemici che sferrano fastidiosi attacchi aerei Analizza le loro traiettorie di volo per evitare di essere colpito.

Tempestini
Dovrai dartela a gambe per sfuggire a questi mostriciattoli di neve che pattinano sul ghiaccio.

Corvicioni
Questi corvi incapaci di volare portano brutti sogni. Solcano i cieli su dei tappeti magici che hanno ricevuto da Wart.

Favilla
Le faville accerchiano di solito i blocchi e gli scalini; usa i blocchi POW per disattivare la loro carica.

Spiritelli
Gli spiritelli si scateneranno quando riuscirai a prendere la chiave a cui fanno la guardia. Attenzione: questi spettri ti daranno la caccia da uno schermo all'altro!

Tritoni
Questi trotani popolano le acque della terra dei sogni. Cercheranno di bloccarti la strada nei pressi dei fiumi o delle cascate.

Cinguetti
I cinguetti hanno un bel carattterino... non sono amici tuoi, quindi stai bene alla larga da questi uccelli prepotenti.

Autobombe
Questi cannoni su ruote potranno esserti di aiuto. Impossessatene e usali per attraversare le aree più impervie.

Struzzi
Non hai niente da temere se riesci a separare gli struzzi dai loro cavalieri. Devi però stare attento alla loro velocità eccezionale. Se li metti fuori combattimento otterrai dei cuori.

Cobuni
Solitamente dormono nei vasi. Quando ti avvicini ai vasi, questi serpentelli salteranno fuori dal loro rifugio per attaccarti. Pensaci bene prima di infilarti nei vasi!

Kakti
Questi figuri possono letteralmente essere una spina nel fianco. Li trovi nelle aree desertiche.

Coccinellone
Troverai le gigantesche coccinelle sui tralci di vite o sulle funi. Sono velocissime, quindi sii agile!

Albatrossi
Gli albatrossi erano solo dei normali cittadini del Subspazio finché Wart non ha imposto loro di portarsi appresso le bobombe.

Vipiacce
Questi fiori spietati sono delle vere teste calde Mettiti in salvo dalle loro micidiali sfere di fuoco.

Porcupi
Queste creature fastidiose sono ricoperte di spine, quindi non è una buona idea saltar loro addosso.

Draghelle
Fai molta attenzione al lancio delle uova delle draghelle. Il modo migliore per difendersi da questi attacchi è raccogliere le loro uova e rispondere al fuoco!

Trezucche
Abbandonato il suo ruolo di emarginato, il trezucche è ora uno scagnozzo di Wart per il quale sferra i suoi malefici attacchi.

Frittura
Questo essere nemico è stato creato da Wart Quando si arrabbia attacca lanciando sfere di fuoco

Topastro
Il topastro usa le bombe incubo per distruggere i bei sogni. Ha un'enorme stima di se stesso e non si ritiene affatto un topo comune.

Rivelatio
Chelotto cresce improvvisamente mentre scorrazza avanti e indietro. Attento: si diverte un mondo a lanciare sassi ed ha una buona mira!

Wart
Wart è il malfattore più pericoloso della Terra dei Sogni. Usa la sua Macchina dei Sogni per creare una miriade di mostri.

1 Sette mondi, venti aree

Il gioco comprende sette mondi, sei constano di tre aree ciascuno ed uno ha soltanto due aree, per un totale di venti aree da esplorare. Per aprire le entrate di ogni area avrai bisogno della palla di cristallo. A volte è una draghella ad avere la palla di cristallo, quindi dovrai sconfiggerla per impossessartene.

Alla fine di ogni area ti imbatterai in un miniboss e alla fine di ogni mondo dovrai combattere contro un boss. Li dovrai sconfiggere per raggiungere la fine, dove potrai mettere alla prova le tue abilità lottando contro il più cattivo di tutti, Wart.

2 Bonus Chance

Dopo aver superato un'area avrai l'opportunità di vincere vite extra alla slot machine. Potrai giocare alla slot machine tante volte quante sono le monete che hai raccolto in ogni area. Per vincere dovrai ottenere la giusta combinazione.

Innanzitutto devi decidere quante monete vuoi puntare.

Punta tutte le monete

Punta una moneta

Riduci la puntata di una moneta

Aumenta la puntata di una moneta

1 ciliegia		1-UP
2 ciliege		2-UP
3 ciliege		3-UP
3 sette	7 7 7	5-UP
Tre delle restanti immagini		2-UP

Puntata x valore dell'immagine = numero di vite bonus (UP)

Mario Bros.

Selezione del gioco

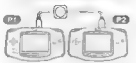
Prima di iniziare

A MARIO BROS. CLASSIC possono giocare fino a quattro persone; due, tre o quattro possono sfidarsi in MARIO BROS BATTLE. Controlla di avere il numero esatto di cassette di gioco necessarie e di cavi (vedi "Gioco con più cassette e con una sola cassetta").

Mario Bros. Battle

Per giocare nella modalità MARIO BROS. BATTLE, si dovranno avere il numero di cavi Game Link per Game Boy Advance necessari e una cassetta od eventualmente una cassetta per ciascun giocatore.

Gioco con una cassetta

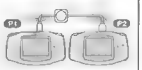


Gioco con più cassette

Mario Bros. Classic

Se giochi da solo a MARIO BROS. CLASSIC avrai bisogno di una sola cassetta di gioco.

Giocando a MARIO BROS. CLASSIC con due o più persone sarà necessario avere il numero esatto di cavi Game Link per Game Boy Advance e una cassetta di gioco per ciascun giocatore.



(P1 = giocatore 1 / P2 = giocatore 2 / P3 = giocatore 3 / P4 = giocatore 4)

Giocando con più cassette non è necessario effettuare il caricamento e la trasmissione dei dati.

La modalità MARIO BROS. BATTLE è uguale sia con una cassetta che con più cassette.

Inizio della modalità Battle

1 Impostazione per una cassetta

GIOCATORE 1 (IL GIOCATORE CON LA CASSETTA DI GIOCO).

Inserisci la cassetta di gioco **SUPER MARIO ADVANCE** nel Game Boy Advance e sposta l'interruttore su ON. Dallo **schermo del titolo** seleziona MULTI-PLAYER e premi START. Il sistema controllerà se i cavi sono collegati correttamente. Dopo la verifica della connessione, sullo schermo apparirà PRESS START, dovrai allora premere START.

In seguito seleziona il livello di gioco (LEVEL) e imposta le opzioni FIREBALL (sfere di fuoco) e HANDICAP (svantaggi). Usa ↑ ↓ per selezionare una voce di menu e ← → per impostare una determinata voce. Il giocatore 1 dovrà poi premere il pulsante A per inviare i dati alle cassette di gioco degli altri giocatori.

ALTRI GIOCATORI

Mentre il sistema del giocatore 1 esegue il controllo delle connessioni dei cavi, sugli schermi degli altri giocatori correttamente collegati apparirà il logo GAME BOY.

Quando il giocatore 1 avrà premuto START, sugli altri schermi collegati lampeggerà il logo NINTENDO. Ciò significa che è in corso il caricamento dei dati di gioco.

Su ogni schermo apparirà un Mario di colore diverso per ogni giocatore, in modo da riconoscere facilmente il proprio Mario.

Se compare la scritta ERROR!, spegnete tutti gli interruttori (OFF), controllate le connessioni dei cavi e ripetete l'impostazione del gioco.

Durante il caricamento dei dati sarà possibile vedere Mario correre sullo schermo. Quando Mario raggiunge la parte destra dello schermo il caricamento sarà terminato.

Giocando con i cavi Game Link per Game Boy Advance gli interruttori di accensione dovranno essere su OFF prima di inserire i cavi. Per ulteriori informazioni sul collegamento dei cavi Game Link vedi "Gioco con più cassette e con una sola cassetta".

2 Impostazione per più cassette

GIOCATORE 1 (IL GIOCATORE CON IL CONNETTORE PICCOLO VIOLA INSERITO NEL GAME BOY ADVANCE)

Inserite le cassette di gioco **SUPER MARIO ADVANCE** nei Game Boy Advance e accendete gli interruttori (ON). Sullo **schermo del titolo** selezionate MULTIPLAYER e poi premete START. Dallo **schermo Seleziona gioco**, scegliete MARIO BROS e premete nuovamente START. Successivamente scegliete BATTLE, selezionate il livello di gioco (LEVEL) e impostate le opzioni FIREBALL (sfere di fuoco) e HANDICAP (svantaggi) Usate ↑ ↓ per selezionare una voce di menu e ← → per impostare quella voce.

Quando l'impostazione del gioco sarà completata, il giocatore 1 premerà il pulsante A per visualizzare lo **schermo del titolo Mario Bros. Battle** su tutti i Game Boy Advance collegati. Ogni giocatore avrà un Mario di colore diverso (giocatore 1: rosso, giocatore 2: verde, giocatore 3: giallo, giocatore 4: blu).

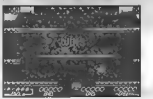
ALTRI GIOCATORI

Dopo aver acceso i Game Boy Advance (ON), scegliete MULTIPLAYER sullo **schermo del titolo.** Ogni sistema controllerà le connessioni dei cavi e chiederà ad ogni giocatore di attendere che il giocatore 1 esegua le impostazioni di gioco. Una volta effettuate le impostazioni, apparirà lo **schermo del titolo Mario Bros. Battle** con un Mario di colore diverso per ogni giocatore. Premete START per iniziare a giocare.

Il Mario di ogni giocatore verrà visualizzato sotto il logo del titolo e ognuno sarà di un colore diverso in modo che ciascun giocatore possa distinguere il proprio.

Giocando nella **modalità con più cassette**, tutti gli interruttori di accensione dovranno essere su OFF prima di inserire il cavo o i cavi Game Link. Ulteriori dettagli in "Gioco con più cassette e con una sola cassetta".

1 Vincere



RACCOGLI LE MONETE!

- Vincerà il giocatore che per primo raccoglie cinque monete.
- Per ogni personaggio avversario sconfitto da uno dei tubi in cima allo schermo di gioco salterà fuori una moneta.

E NE RIMASE SOLO UNO...

- Vincerà l'unico giocatore che non è messo K.O.

2 Le mosse di Mario

- Se colpisci i tuoi rivali dal di sotto, rimarranno immobili per alcuni secondi.
- Se anche tu sei immobilizzato, premi ripetutamente il pulsante A per sbloccarti.
- Se salti sulla testa di un Mario rivale, premi il pulsante B per raccoglierlo. Premi nuovamente il pulsante B per lanciarlo contro i nemici o nel secchio dei rifiuti.
- Se sei stato raccolto da un altro giocatore premi ripetutamente ← → per scappare.
- Puoi saltare in alto e colpire la parte inferiore del blocco POW per immobilizzare tutti i tuoi rivali in un sol colpo.
- Puoi raccogliere e trasportare i blocchi POW saltando su di essi e premendo il pulsante B
- Per far ribaltare i nemici, salta in alto e colpisci il piano su cui si trovano. Quando saranno con la schiena a terra calciali fuori dallo schermo per sbarazzartene.

3 La salute di Mario

Ognuno inizia il gioco con Super Mario. Quando Super Mario subisce dei danni diventa Mario. Se anche Mario subisce dei danni sarà eliminato dal gioco.

Nemici

1 Parassiti nei tubi

Tartaspine
Ribalta le tartaspine e falle sparire dallo schermo, ma stai attento perché ritorneranno dopo pochi secondi e saranno più veloci di prima.

Mosche armate
Le mosche armate possono essere immobilizzate solo quando finiscono a terra. Per sbarazzarsene bisogna scegliere il momento giusto.

Granchietti
I granchietti sono degli ossi duri, quindi dovrai colpirli due volte per immobilizzarli. Sono anche molto più veloci delle tartaspine.

Sfere di fuoco
Se agisci nel momento giusto riuscirai a colpire il piano su cui si trovano proprio mentre atterrano, mettendole così fuori uso.

Congelino
Se non riesci a mettere K.O. questo tizio, congelerà il suolo su cui cammini e ti farà scivolare.

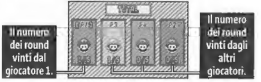
2 Statistiche del gioco

Durante il gioco verrà visualizzato il numero di monete raccolte da ogni giocatore.

Premendo START durante il gioco e scegliendo TRY AGAIN (riprova), il gioco ripartirà dal primo round.

YOU WIN (vinto) o YOU LOSE (perso) saranno visualizzati dopo ogni round.

Tra un round e l'altro verrà visualizzato il numero di vittorie di ogni giocatore.



- Vince il gioco colui che per primo vince cinque round.
- Premi START su questo schermo per iniziare la lotta successiva.

La modalità Battle per due giocatori e il Secchio dei Rifiuti

Quando giochi nella modalità di sfida tra due giocatori (TWO-PLAYER VS.) verrà visualizzato il secchio dei rifiuti.

SE NE FAI UN BUON USO AVRAI MOLTE PROBABILITÀ DI VINCERE!

- Se raccogli il tuo rivale e lo porti al secchio dei rifiuti, il coperchio si aprirà, potrai così buttarcelo dentro. Il coperchio si richiuderà automaticamente tenendo quell'avversario alla larga per un po'.
- Quando sei nel secchio dei rifiuti, dovrai aspettare alcuni secondi prima che il coperchio si apra di nuovo. Quando si apre, salta fuori e ricomincia a giocare.
- Quando sei chiuso nel secchio dei rifiuti, l'altro giocatore potrà raccogliere delle monete, ma tu riceverai uno strumento speciale che potrebbe aiutarti a ribaltare la situazione!
- Se l'avversario si mette sul coperchio del secchio dei rifiuti per impedirti di uscire, usa il Super Salto per farlo cadere e poter così scappare dal secchio.
- Quando salti nel secchio dei rifiuti o se ti ci buttano, riceverai uno strumento.
- Nel secchio ci sono quattro strumenti. Uno è un uovo che contiene uno degli altri tre strumenti disponibili. Non puoi sapere prima quello che riceverai, ma non dimenticare i vantaggi del secchio dei rifiuti quando elabori la tua strategia.

Uovo Strumenti

Monete
Se sei fortunato, nell'uovo puoi trovare una moneta.

Cuore
Se ricevi un cuore diventerai Super Mario!

Stellina
Se l'uovo contiene una stellina diventerai temporaneamente invincibile.

Blocco POW
Lancia a terra il blocco POW per immobilizzare tutti i nemici sullo schermo e far rimpicciolire i rivali.

Conchiglia Koopa
Questa conchiglia danneggerà qualsiasi cosa con cui si scontra. Per usarla come arma la devi lanciare o darle un calcio.

Lisca di pesce
Non serve a niente, buttala via.

Gioco con la modalità Classica

1 Un giocatore

Inserisci la cassetta di gioco **Super Mario Advance** nel Game Boy Advance e sposta l'interruttore di accensione su ON. Seleziona SINGLE PLAYER (un giocatore) dallo **schermo del titolo** e premi START per passare allo **schermo Seleziona gioco**. Seleziona MARIO BROS., e poi premi il pulsante A o START per confermare.

Colpisci i nemici dal di sotto per ruzzolare e dopo dai loro un calcio per farli sparire dallo schermo e eliminarli dal gioco. Sconfiggi tutti i nemici per terminare il livello.

2 Giocare con un minimo di due fino a quattro giocatori

Giocatore 1 (quello con il connettore piccolo viola inserito nel suo Game Boy Advance).

Inserisci la cassetta di gioco **Super Mario Advance** nel Game Boy Advance e sposta l'interruttore su ON. Premi START sullo **schermo del titolo** per passare allo **schermo Seleziona gioco**. Seleziona CLASSIC, e poi premi il pulsante A o START per confermare. Per ogni giocatore apparirà un Mario di colore diverso. Premi START per iniziare a giocare.

Altri giocatori

Spostate tutti gli interruttori di accensione su ON e selezionate MULTIPLAYER (più giocatori) dallo **schermo del titolo**. Quando il giocatore 1 preme START, sullo schermo di ogni giocatore apparirà un Mario di colore diverso. A questo punto uno qualsiasi dei giocatori può premere START per cominciare a giocare.

Questa modalità richiede più cassette di gioco. Giocando con due o più giocatori sarà necessaria una cassetta di gioco per ciascun giocatore.

Giocando in più giocatori è importante collaborare per poter terminare i livelli.

Consigli

1 Super Mario Bros. 2

Vasi e pedane

Alcuni vasi ti porteranno in una stanza speciale con piattaforme di trasporto. Raccogli prima gli strumenti che trovi nella stanza e poi usa la piattaforma per uscire.

Segnare punteggi elevati

- In un'area con cinque o più nemici, usa un blocco POW per sconfiggerli tutti e ricevere un fungo 1-Up.
- Se riesci ad eliminare più nemici con un solo ortaggio riceverai un mucchio di punti.
- Raccogliendo un ortaggio gigante, cerca di eliminare quanti più nemici possibile per ottenere un punteggio elevato.
- Cerca di usare combinazioni di strumenti diversi per attaccare i nemici.

Altri trucchi e suggerimenti

- Prova ad usare le bombe per far saltare i muri e scoprire oggetti nascosti (puoi anche provare ad alzare i funghi).
- Fai capitombolare i nemici più grandi e otterrai un cuore. Puoi far cadere lo stesso nemico più volte.
- Se riesci a mettere K.O. due o più nemici lanciando contro di loro uno strumento o un altro nemico, riceverai un cuore.

2 Mario Bros.

Sconfiggere i nemici

I nemici ruzzoleranno in direzioni diverse a seconda del punto in cui colpisci il piano su cui si trovano.

- Colpisci un nemico dal di sotto per proiettarlo dritto dritto in aria.
- Colpisci il suolo davanti ad un nemico per farlo ruzzolare all'indietro.
- Colpisci il suolo dietro ad un nemico per farlo ruzzolare in avanti.

In CLASSIC, potrai ottenere un mucchio di punti colpendo più nemici in una sola volta.

Gioco con più cassette e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE.

Apparecchi necessari

Game Boy Advance ..... *uno per giocatore*

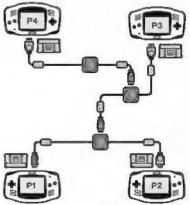
Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... *una cassetta per giocatore*
Gioco con una cassetta ..... *una cassetta*

Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... *Due giocatori: un cavo*
..... *Tre giocatori: due cavi*
..... *Quattro giocatori: tre cavi*

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. *Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link inserendoli nella presa di collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*



Game Boy Advance e cavo Game Link

- *Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.*
- *Il giocatore che inserisce il piccolo connettore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1.*

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola e quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. *Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1.*
2. *Collegate i cavi Game Link.*
3. *Fate attenzione a inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi negli altri Game Boy Advance e inserite i cavi Game Link nella presa di collegamento esterno (EXT).*
4. *Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*

Game Boy Advance e cavo Game Link

- *Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.*

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE